Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

01/16 · Ausgabe 225 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 01

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,80

N-ZONE

12 SEITEN WEIHNACHTSZAUBER

GESCHENKIDEEN FÜR NINTENDO-FANS & GROSSES GEWINNSPIEL!

DER RPG-HIT IM TEST FÜR 3DS

MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

Charmant, clever und humorvoll – Mario, Luigi und Paper Mario geben ein grandioses Spielspaß-Trio ab!

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

Das düstere Abenteuer-Epos feiert sein HD-Comeback auf der Wii U!

XENOBLADE CHRONICLES X

14 Seiten: XXL-Test & Tipps zum Mega-Rollenspiel für Wii U!

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Schon seit April können japanische Wii-U-Spieler die gigantische Spielwelt von *Xenoblade Chronicles X* bis in die letzte Ecke erkunden und der Menschheit dabei helfen, auf dem außerirdischen Planeten Mira Fuß zu fassen. Nun kommen wir endlich auch in den Genuss von Nintendos gigantischem Rollenspiel-Epos, das die Wii U technisch an ihre Grenzen treibt. Passend zum großen Umfang des RPGs haben wir ihm auch einen großen Test spendiert und helfen euch zudem mit wertvollen Einsteigertipps sowie dem ersten Teil unseres Walktroughs beim Spieleinstieg! Aber auch 3DS-Jünger versorgt Nintendo im Dezember mit *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* mit einem echten Knüller. Wie gut sich die humorige Mischung aus der *Mario & Luigi*-Reihe und den *Paper Mario*-Spielen schlägt, verrät euch Lukas im ausführlichen Test. Dass es auch nicht so toll geht, beweisen derweil *Animal Crossing: Amiibo Festival* und *Rodea: The Sky Soldier*, die aus verschiedenen Gründen im Test enttäuschen.

Im Vorschau-Bereich kommen vor allem *Zelda*-Fans auf ihre Kosten, denn dort beleuchten wir einerseits die kürzlich von Nintendo angekündigte HD-Neuauflage von *Twilight Princess* für Wii U und werfen andererseits einen Blick auf das schon bald erscheinende *Hyrule Warriors Legends* für 3DS. Und auch wer gerne unterwegs Rollenspiele auf dem Nintendo-Handheld daddelt, wird im Vorschau-Bereich der aktuellen Ausgabe fündig. Denn dort haben wir neue Infos und Spieleindrücke zu *Dragon Quest VII, Dragon Quest VIII* und *Final Fantasy Explorers* für euch.

Ein absolutes Schmankerl für N-ZONE-Fans ist außerdem der kostenlos beiliegende Jahreskalender 2016, dessen Rückseite obendrein ein schickes Poster zu *Xenoblade Chronicles X* ziert. Doch das ist nur der Anfang. Auf vielfachen Leserwunsch – insbesondere im Rahmen unserer großen Leserumfrage im Frühling – werden wir der N-ZONE in Zukunft in regelmäßigen Abständen tolle Poster beilegen! Und zwar mindestens eines pro Quartal. Da Poster in der Herstellung sehr teuer sind, müssen wir im Gegenzug den Heftpreis jedoch leicht nach oben schrauben. Bei dieser Gelegenheit ein Tipp für Sparfüchse: Als digitale Fassung gibt's die N-ZONE für schmale 3,99 Euro – und im Abo sogar noch günstiger!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS. (Test)

Seite 36

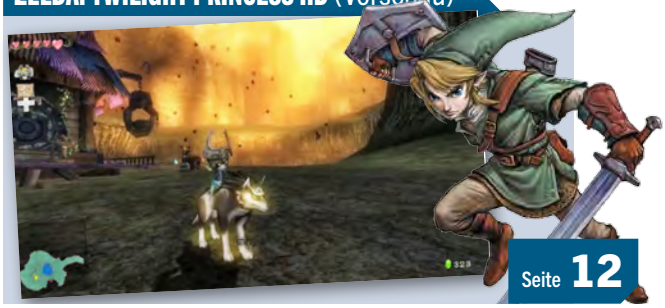
Mario und Luigi tun sich mit Paper Mario zusammen – ein großer Spaß!

XENOBLADE CHRONICLES X (Test + Tipps)

Seite 26 + 70

Unser großer Test verrät, wie gut das Open-World-Rollenspiel wirklich ist.

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Vorschau)



Seite 12

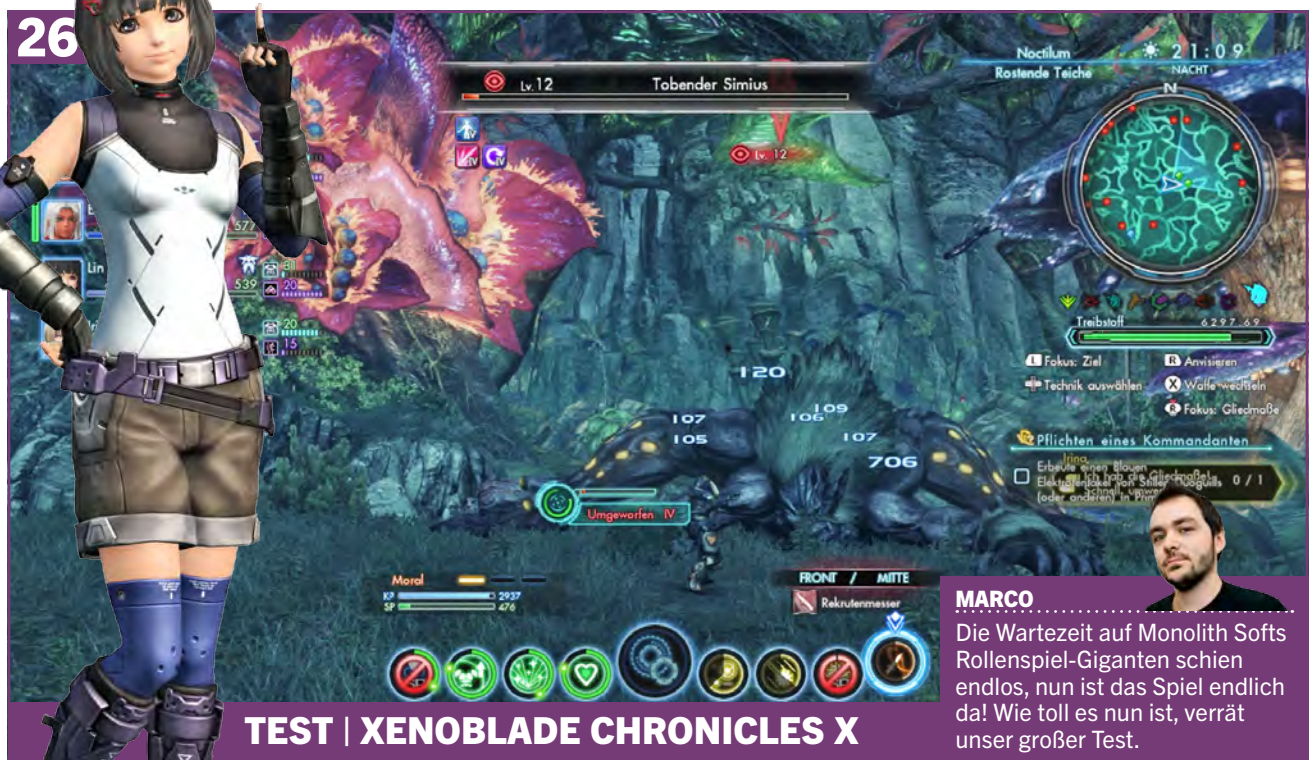
Twilight Princess erhält eine HD-Neuauflage für Wii U! Alle Infos in der Vorschau.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Das meiste Interesse hatten die N-ZONE-Redakteure an *Xenoblade Chronicles X*. Da der Test eines solchen Mammut-Rollenspiels allerdings mit vielen sehr langen Abenden im Büro verbunden ist, war das Interesse am Test selbst hingegen nicht ganz so hoch.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Kaum zu glauben, aber diesmal kamen gleich zwei Titel infrage: *Animal Crossing: Amiibo Festival* und *Rodea: The Sky Soldier*. Während *Rodea* in fast allen Belangen komplett enttäuscht, ist *Amiibo Festival* zwar knuffig und technisch sauber, dafür aber einfach zu öde und oberflächlich.
- **Zahl des Monats:**
  110. So viele Stunden haben Marco und Laureen zusammengerechnet bis zum Redaktionsschluss schon in Mira verbracht, der fabelhaften Spielwelt von *Xenoblade Chronicles X*. Wenn ihr das Heft in Händen haltet, wird diese Zahl bereits mindestens doppelt so groß sein. Wahnsinn.

DAS TEAM

HEFTINHALT 01/2016



TEST | XENOBLADE CHRONICLES X

MARCO

Die Wartezeit auf Monolith Softs Rollenspiel-Giganten schien endlos, nun ist das Spiel endlich da! Wie toll es nun ist, verrät unser großer Test.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 10

3DS

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit 18
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs 19
Final Fantasy Explorers 16
Hyrule Warriors: Legends 14

Wii U

Legend of Zelda: Twilight Princess HD 12

TEST

Das Team 21
Meinungsmache 22
Release-Termine 24
So testen wir 20
Top-Spiele 40

Wii U

Animal Crossing: Amiibo Festival 32
Animal Crossing: Wild World (eShop) 51
Electronic Super Joy (eShop) 52
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom (VC) 53
Rodea: The Skysoldier 34
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (VC) 48
The Legend of Zelda: Spirit Tracks (VC) 49
Typoman (eShop) 50
Xenoblade Chronicles X 26

3DS

Family Bowling 3D (eShop) 52
Mario & Luigi: Paper Jam Bros. 36
Rodea: The Skysoldier 35
Toki Tori 3D (eShop) 53

ONLINE

Nintendo eShop 48

REPORTAGE & SPECIAL

Tolle Geschenkideen für Nintendo-Fans 54

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 68
Star Wars: Retro Games 62

SERVICE

Tipps & Tricks: Xenoblade Chronicles X:
– Einsteigertipps 70
– Walkthrough – Teil 1 72
Tipps & Tricks: Der große Splatoon-Guide – Teil 2 78

COMMUNITY

Das große N-ZONE-Weihnachtsgewinnspiel 86
Interaktiv 90
Leserbriefe 93

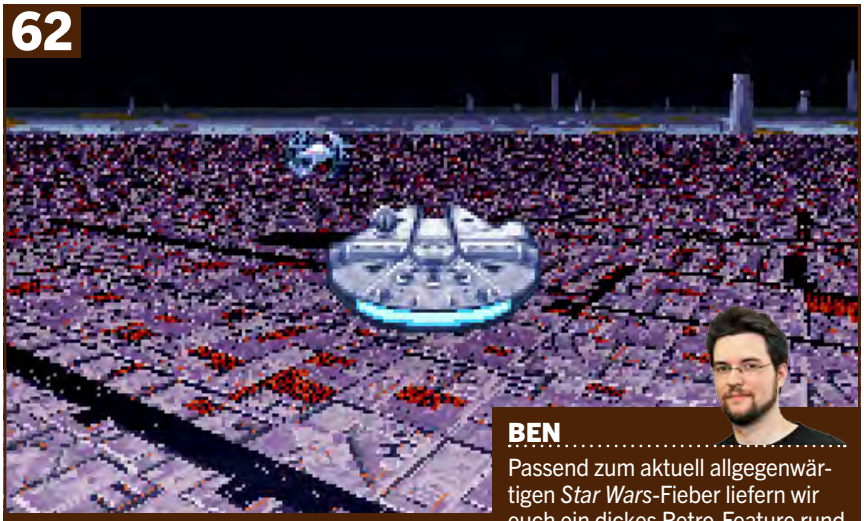
FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96

36

TEST | MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.

LUKAS
Die *Mario & Luigi*-Spiele treffen auf *Paper Mario*. Wie viel Spaß im resultierenden Rollenspiel steckt, lest ihr in unserem Test.



62

RETRO | STAR WARS

BEN
Passend zum aktuell allgegenwärtigen *Star Wars*-Fieber liefern wir euch ein dickes Retro-Feature rund um die Spiele der Sternensaga.

54

SPECIAL | TOLLE GESCHENK-IDEEN FÜR NINTENDO-FANS

VIKTOR
Ihr sucht noch außergewöhnliche Weihnachtsgeschenke rund um Nintendo? Dann werdet ihr in unserem großen Special fündig!

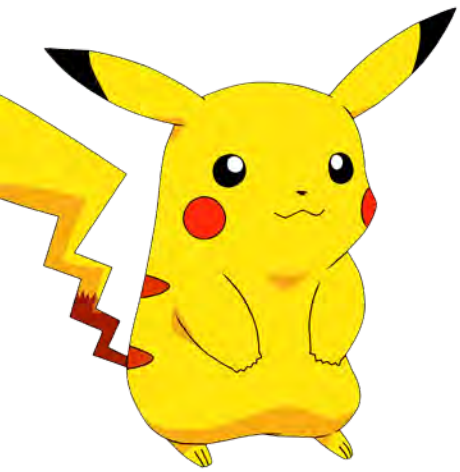
Alle Titel dieser Ausgabe

Animal Crossing Amibo Festival, Test 32
Animal Crossing Wild World, Online 51
Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit, Vorschau 18
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunschenen Königs, Vorschau 19
Electronic Super Joy, Online 52
Family Bowling 3D, Online 52
Final Fantasy Explorers, Vorschau 16
Hyrule Warriors Legends, Vorschau 14
Mario & Luigi: Paper Jam Bros., Test 36
Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom, Online 53
Rodea: The Skysoldier, Test 34
Splatoon, Service 78
Star Wars, Retro 63
Star Wars: Jedi Knight, Retro 64
Star Wars: Knights of the Old Republic, Retro 66
Star Wars: Rebel Assault, Retro 64
Star Wars: Rebel Assault II: The Hidden Empire, Retro 64
Star Wars: Rogue Squadron, Retro 66
Star Wars: Rogue Squadron II: Rogue Leader, Retro 66
Star Wars: Rogue Squadron III: Rebel Strike, Retro 66
Star Wars: Shadows of the Empire, Retro 65
Star Wars: The Arcade Game, Retro 63
Star Wars: The Empire Strikes Back, Retro 63
Star Wars: TIE Fighter, Retro 64
Star Wars: X-Wing, Retro 64
Super Star Wars, Retro 63
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Online 48
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Online 49
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Vorschau 12
Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan, Magazin 07
Toki Tori 3D, Online 53
Typoman, Online 50
Xenoblade Chronicles X, Magazin/Test/Service 07/26/70

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

Die vielleicht größte Überraschung kam ganz zum Schluss: Cloud aus *Final Fantasy VII* tritt in den *Smash Bros.*-Ring! Marco und Ben diskutieren dazu auf Seite 96.

Die Free2Play-Erweiterung *Nintendo Badge Arcade* ermöglicht es uns, das Nintendo-3DS-Menü durch virtuelle Sticker zu verschönern – gegen Bares, versteht sich.



Nintendo Direct 12.11.15

Biz Erstmals seit Satoru Iwatas Tod strahlte Nintendo eine Nintendo-Direct-Ausgabe aus – und die neuen Infos konnten sich sehen lassen!

Kurz nach Satoru Iwatas überraschendem Ableben Mitte des Jahres versicherte Nintendo, trotz allem auch in Zukunft im Rahmen des Nintendo-Direct-Formats Neuigkeiten aus der Nintendo-Welt mit den Fans zu teilen; davon konnte man zunächst nicht sicher ausgehen, denn Iwatas Moderation war ein wesentlicher Bestandteil der Online-Videos. Mit nun regionsspezifischen Hauptmoderatoren gaben sich in der ersten Post-Iwata-Ausgabe Nintendos Europa-Boss Satoru Shibata sowie einige andere Nintendo-Angestellte die Klinke in die Hand – und warteten mit spannenden Neuankündigungen und Neuigkeiten auf. Wir stellen sie der Reihe nach vor: Zuallererst wurde dem verstorbenen Präsidenten mit einer kleinen Danksagung gedacht. Anschließend der erste Knaller: *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* ist real und kommt schon im März – alle Infos zum Remaster ab Seite 12. Auch einige wenige Sekunden aus *Zelda Wii U* wurden im Rahmen der Präsentation gezeigt. Schon seit 03. Dezember verfügbar: Ein *Tri Force Heroes*-Update, dass satte 30 neue Levels und zwei neue Outfits hinzufügt – gratis! Dann wurde *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* gezeigt, bevor die inzwischen erhältlichen neuen *Splatoon*-Maps im Mittelpunkt standen. Eine neue *Super Mario Maker*-Homepage ermöglicht es hingegen, gezielter nach speziellen User-Kreationen zu suchen. Wenig überraschend wurde anschließend mittels eines beeindruckenden Trailers die Werbetrommel für *Xenoblade Chronicles X* gerührt, gefolgt von *Animal Crossing: Amiibo Festival*, *Mario Tennis: Ultra Smash* und *New Style Boutique 2*. Anschließend wurden die kommenden und kürzlich erschienenen eShop-Highlights vorgestellt – namentlich *Fast Racing Neo*, *Typoman*, *Steamworld Heist*, die Free2Play-Stickersammlung *Nintendo Badge Arcade* und *Pokémon Picross*. Die Virtual Console bekommt hingegen Ende Februar 2016 *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* spendiert – inklusive der Möglichkeit, Pokémon mittels der drahtlosen Verbindungsfunktion des 3DS mit Freunden zu tauschen. *Final Fantasy Explorers* wurde ebenfalls im Trailer gezeigt – eine Gespielt-Vorschau dazu gibt's ab Seite 16. Die *Mega Man Legacy Collection* kommt nach den Versionen für PS4 und Xbox One Ende Februar endlich in den 3DS-eShop. Wii-U-Besitzer konnten sich dafür mit einem neuen Trailer zu *Pokémon Tekken* auf den Taschenmonster-Prügler einstellen. Auch *Star Fox Zero* verspricht ein echtes Highlight zu werden – und endlich bekamen wir nach der Releaseverschiebung mit „April 2016" einen groben Termin verraten. Es folgten neue Amiibo-Ankündigungen, dann stellte Shibata *Pokémon Mystery Dungeon* für den 3DS vor – am 19. Februar kommt's zu uns. Auch *Hyrule Warriors: Legends* hat nun einen Termin und erscheint inklusive der neuen Figur Linkle (siehe Vorschau ab Seite 14) Ende März. RPG-Fans freuen sich auf *Bravely Second: End Layer*, welches noch im ersten Quartal 2016 erscheinen soll. Überraschend folgten die Ankündigungen von *Dragon Quest VII* und *VIII*, bevor *Fire Emblem Fates* die Präsentation abschloss – fast! Denn da war ja noch ein gewisser Cloud Strife, der bald in den *Smash Bros.*-Ring steigt …

Mit dem Action-Spiel *Transformers: Devastation* hat Platinum Games bereits vor einigen Wochen bewiesen, dass sie auch Lizenzspiele prima hinkriegen können.

PLATINUM GAMES ENTWICKELT TURTLES-SPIEL

Biz Die berühmtesten Ninja-Schildkröten der Welt trainieren jetzt im japanischen Osaka.

Dass der in Japan ansässige Spielentwickler Platinum Games zu den Edelschmieden der Branche gehört, wissen Nintendo-Fans nicht erst seit *Bayonetta 2*. Schon mehrfach hat das Studio unter Beweis gestellt, bei Eigenproduktionen sowie Auftragsarbeiten immer mit der nötigen Professionalität ans Werk zu gehen. So etwa stellte sich das Action-Spiel *Transformers: Devastation* als echter Überraschungshit heraus, der konsequent auf die vom Entwickler etablierten Stärken setzte. Nun hat Platinum Games angekündigt, an einem Titel rund um das Comic-Universum der *Teenage Mutant Ninja Turtles* zu arbeiten. Der Untertitel lautet *Mutants of Manhattan* und wurde wie schon *Transformers* von Activision in Auftrag gegeben. Ob es sich inhaltlich am Film orientieren soll oder eher auf der Comic-Vorlage beruht, ist gegenwärtig noch nicht bekannt, ebenso wie ein Release-Termin.

GAMEPAD IN JAPAN SEPARAT ERHÄLTLICH

Biz Der japanische Nintendo-Onlinestore bietet die Wii-U-Controller jetzt einzeln an.

Bisher gab es für Wii-U-Spieler keine Möglichkeit, einen zusätzlichen Controller ohne Konsole zu erwerben. Das hat Nintendo kürzlich geändert, denn zumindest den japanischen Käufern steht diese Option nun zur Verfügung. Für 13.824 Yen (umgerechnet sind das ungefähr 106 Euro) ist das Gamepad im japanischen Nintendo-Onlineshop erhältlich. Es stellt sich die Frage, ob der zusätzliche Controller nur als Ersatz für defekte Touchpads gedacht ist oder demnächst mit Spielen zu rechnen sein wird, die Zwei-Controller-Support bieten. Technisch gesehen ist die Wii U dazu in der Lage, zwei Gamepads gleichzeitig zu nutzen. Shigeru Miyamoto, damals Chef der EAD-Studios von Nintendo, gab vor zwei Jahren in einem Interview bekannt, die Studios würden an Spiel-Konzepten arbeiten, die zwei Touchpads unterstützen. Allerdings kamen bis heute keine Spiele dafür auf den Markt.

XENOBLADE CHRONICLES X AUSGEZEICHNET

Biz Das Rollenspiel von Monolith Soft konnte sich in Frankreich ganz vorne behaupten.

Für Rollenspielfans war 2015 ein wirklich fantastisches Jahr. Systemübergreifend stachen vor allem *Bloodborne*, *Pillars of Eternity* oder jüngst *Fallout 4* hervor. *Xenoblade Chronicles X* gesellte sich international zu den Highlights zwar erst spät hinzu, wurde bei diversen Preisverleihungen aber natürlich nicht übersehen. Auf der Paris Games Week 2015, die Anfang November stattfand, wurde das umfangreiche Rollenspiel zum besten RPG der Veranstaltung gekürt. Von allen Nintendo-Titeln, die auf der Messe nominiert waren, gehörte *Xenoblade Chronicles X* das einzige Spiel, welches sich gegen die Konkurrenz durchzusetzen vermochte. Aus welchen Kontrahenten sich diese allerdings zusammensetzte, wurde im Vorfeld und auch im Nachhinein nicht erwähnt. Ein glücklicher Umstand bleibt der Sieg aber natürlich dennoch. Unseren umfangreichen Test zum Spiel findet ihr übrigens ab Seite 26, Tipps ab Seite 70.

NINTENDO ACCOUNT STARTET IN JAPAN

Biz Seit Dezember können alle japanischen Konsolen mit einem Konto verwaltet werden.

Am 1. Dezember 2015 eröffnete der Spielegigant den neuen Nintendo Account für japanische Kunden beziehungsweise für Besitzer einer japanischen Nintendo-Konsole. Der Login ist mit einer Network-ID oder über Social-Media-Kanäle möglich. Die Spieler haben über den Account unter anderem Zugriff auf den eShop. Zudem können Daten durch Cloud-Speicher zwischen den Plattformen übertragen werden. Die Downloads werden dann automatisch an die zugehörige Konsole gesandt. In Zusammenarbeit mit dem Internetkonzern DeNA wird Nintendo auch eigene Mobile-Spiele über den Account vertreiben. Ab wann das Konto in Deutschland verfügbar sein wird, war zu Redaktionsschluss nicht bekannt.

Wii-U-MARKT IST ZU KLEIN

Biz Electronic Arts sieht kaum eine Chance, mit Nintendos aktueller Konsole Geld zu verdienen.

Einer der ersten Publisher, welcher einst angesichts der sich abzeichnenden schlechten Wii-U-Verkäufe davon absah, die Konsole mit neuen Spielen zu unterstützen, war Electronic Arts. Tatsächlich war das letzte EA-Spiel für Wii U *Need for Speed: Most Wanted U*, welches Anfang 2013 veröffentlicht wurde. Und an dieser Einstellung dürfte sich auch so bald nichts ändern, glaubt man den Worten von EAs Chief Financial Officer Blake Jorgensen. Ihm zufolge sei die installierte Hardwarebasis der Nintendo-Konsole einfach zu klein, um Wii-U-Umsetzungen von Spielen zu rechtfertigen. Mit einer ähnlichen Situation hätte man sich bereits am Ende der Wii-Ära konfrontiert gesehen, so Jorgensen: Damals habe es zwar genügend Konsolenbesitzer gegeben, aber aufgrund des schwindenden Interesses der Gelegenheitsspieler habe sich eine intensive Unterstützung der Konsole auch damals nicht mehr gelohnt. Allerdings habe diese Vorgehensweise nichts mit Nintendo als Firma zu tun – hinsichtlich des Sony-Handhelds Playstation Vita hätte man sich ebenfalls entschieden, diesen nicht mehr mit neuen Spielen zu versorgen. Für den 3DS hingegen erscheinen weiterhin Electronic-Arts-Entwicklungen. Wie die Situation bei dem/der in den Startlöchern stehenden NX aussehen wird, ließe sich laut Jorgensen derzeit noch nicht abschätzen. Man würde alle Möglichkeiten abschätzen, die sich ergeben, und erst dann eine Entscheidung treffen.

TOLLE THANKSGIVING-VERKÄUFE IN DEN USA

Biz Die Wii U entpuppt sich bei US-Einzelhändler Target als überraschender Topseller.

Da sage noch einer, bezüglich der Wii-U-Verkaufszahlen gebe es stets nur Hiobsbotschaften zu vermelden: Anlässlich des traditionellen Thanksgiving-Verkaufmarathons „Black Friday“ in den Vereinigten Staaten überraschte der US-Einzelhändler Target mit der Verlautbarung, dass die Wii U sich vor allen anderen Verkaufsangeboten platzieren und zum meistverkauften Produkt mausern konnte. Damit ließ man nicht nur die Konkurrenz in Form der Playstation 4 und der Xbox One, sondern auch hochkarätige Geräte wie das iPhone und das iPad hinter sich. Am Black Friday werden die Preise zahlreicher Produkte drastisch gesenkt oder durch spezielle Angebote schmackhaft gemacht – im Falle der Wii U war die Konsole zum Preis von 250 US-Dollar (ca. 237 Euro) erhältlich inklusive der Spiele *Super Smash Bros. für Wii U* und *Splatoon*. Es bleibt abzuwarten, ob dieser Trend sich auch abseits des Thanksgiving- und Weihnachtsgeschäfts fortführen lässt. Für Nintendo-Fans sind die Verkaufszahlen jedenfalls eine ziemlich frohe Botschaft!

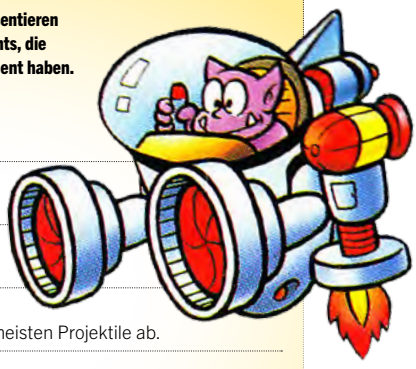
GERÜCHT: NINTENDO WILL 2016 20 MILLIONEN NX AUSLIEFERN

Biz Angeblich startet der Konzern mit hohen Erwartungen in die neue Konsolen-Generation.

Kaum eine Woche vergeht, in der wir nicht irgendein neues Gerücht zu Nintendos kommender Spiele-Hardware Nintendo NX zu hören bekommen. Das neueste kommt vom taiwanischen Nachrichtenportal Digitimes; dort behauptet man, dass Nintendo plane, bis Ende 2016 satte 20 Millionen NX-Einheiten an den Handel auszuliefern. Zum Vergleich: Die Wii U liegt knapp drei Jahre nach dem Release bei etwa elf Millionen an Endkunden verkauften Konsolen. Weiterhin besagt das Gerücht, dass es den Zulieferern der für NX benötigten Hardware-Komponenten nach aktuellem Stand nur möglich sei, Material für zehn bis zwölf Millionen Einheiten zur Verfügung zu stellen. Inwiefern dieses Gerücht glaubhaft ist, sei dahingestellt – da bisher nicht einmal ein NX-Releasetermin für 2016 bestätigt wurde und man noch fast nichts über die Konsole weiß, erscheinen die Pläne sehr ambitioniert.

N-ZONE-STECKBRIEF #05

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Tatanga

ERSTER AUFTRITT:
Super Mario Land (Game Boy, 1989)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Land (Game Boy, 1989)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Feuert im Spiel von allen Gegnern die meisten Projektile ab.

KURZBIOGRAFIE:
Tatanga ist der Anführer der außerirdischen Invasoren, die das Königreich von Sarasaland erobern und Prinzessin Daisy gefangen genommen haben. Um ihn zu bezwingen, musste sich Mario in ein kleines Flugzeug setzen, um Tatanga in einem himmelhohen Duell zu besiegen. Beschützt wurde Tatanga dabei von einer Armada aus Roketon und Chicken und von einer Wolke namens Biokinton.

TRIVIA: In der Fortsetzung *Super Mario Land 2* hatte Tatanga seinen bislang letzten Auftritt. Seitdem ist er nur immer wieder mal in anderen Spielen erwähnt worden oder tauchte als Trophäe bei *Smash Bros.* auf.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

811: Nur in der japanischen Version von *Xenoblade Chronicles X* ist es möglich, bei der Erstellung einer weiblichen Spielfigur deren Brustumfang zu verändern.

812: Lin aus *Xenoblade Chronicles X* trägt in ihrem Haar Spangen, welche genauso aussehen wie das Schwert Monado aus dem Vorgänger.

813: Monado-Schwinger Shulk erlebt auch gerne mal Abenteuer abseits von *Xenoblade Chronicles*: In *Super Mario Maker* kann man ihn als spielbaren Mario-Ersatz freischalten.

814: Das Japan-exklusive Artbook „The Secret File: Monado Archives" zu *Xenoblade Chronicles* enthält eine Bauanleitung samt Schablonen, um sich eine Plüschversion von Heldenpon Riki zu basteln.

815: Da *Xenoblade Chronicles* ursprünglich nicht in den USA erscheinen sollte, wurden für die westliche Synchronisation britische Synchronsprecher gewählt.

816: Während der ersten Vorstellung von *Xenoblade Chronicles* auf der E3 2009 hieß der Titel noch *Monado: Beginning of the World*.

817: Reyn, der beste Freund des *Xenoblade Chronicles*-Protagonisten Shulk, hat Angst vor Spinnen. Schuld daran ist Shulk, welcher als Kind eine große Spinne in einem seiner Schuhe versteckte.

818: Tetsuya Takahashi, der Executive Producer von *Xenoblade Chronicles*, verriet in einem Interview, dass das Spiel ursprünglich rundenbasierte Kämpfe hätte bieten sollen. Stattdessen setzt das fertige Spiel aber auf ein Echtzeit-Kampfsystem.

819: *Project X Zone 2: Brave New World* stellt ein großes Crossover zwischen Videospielfiguren von Capcom, Sega und Bandai Namco dar. Allerdings haben sich auch ein paar Nintendo-Ikonen im Spiel eingefunden und sind dort mit eigenen Story-Inhalten verfügbar: Chrom und Lucina aus *Fire Emblem Awakening* und Shulk-Love-Interest Fiora aus *Xenoblade Chronicles*.

820: Anders als im direkten Vorgänger für die Wii erstellt man in *Xenoblade Chronicles X* seine Spielfigur selbst. Den Namen kann man frei wählen. Ähnlich wie in *The Legend of Zelda* wird aber ein Name vorgeschlagen – in *Zelda* Link, in *Xenoblade Chronicles X* „Cross".

IHR GAMERLEIN, KOMMET!
JETZT TICKET SICHERN!
DEUTSCHER ENTWICKLERPREIS 2015
LIVE BEIM DEUTSCHEN ENTWICKLERPREIS DABEI SEIN
ASUS · DAEDALIC ENTERTAINMENT · koelnmesse · EA · UBISOFT · BLACK FOREST · Blue Byte · intel Software · BIU.Dev BIU.Net · wirecard · SAE INSTITUTE · kalypso · CRYTEK · EUROVIDEO MEDIEN · Games Bavaria · GAME Bundesverband e.V. · Film und Medien Stiftung NRW · Stadt Köln
17.12.2015 Köln, DOCK.ONE
ARUBA EVENTS · computec MEDIA

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2016

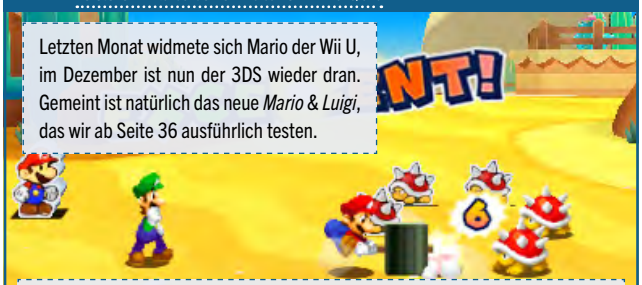
In der Gerüchteküche brodelte es bereits einige Zeit, nun ist es offiziell: Nintendo arbeitet an einer HD-Neuauflage von *Twilight Princess* für Wii U. Und Ende März kommt diese sogar auch schon in den Handel! Eine Vorschau dazu sowie zu *Hyrule Warriors: Legends* findet ihr jeweils ab den Seiten 12 und 14.

3DS	Hyrule Warriors: Legends	25. März 2016	Action
Wii U	TLoZ: Twilight Princess HD	04. März 2016	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

2 SUPER MARIO (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/016

Letzten Monat widmete sich Mario der Wii U, im Dezember ist nun der 3DS wieder dran. Gemeint ist natürlich das neue *Mario & Luigi*, das wir ab Seite 36 ausführlich testen.

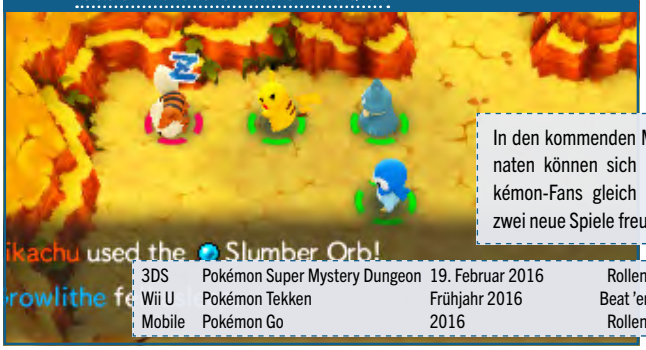


3DS	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	04. Dezember 2015	Rollenspiel
Wii U/3DS	Mario & Sonic bei d. Olymp. Spielen: Rio 2016	2016	Sportspiel

3 POKÉMON (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2015/2016

In den kommenden Monaten können sich Pokémon-Fans gleich auf zwei neue Spiele freuen.

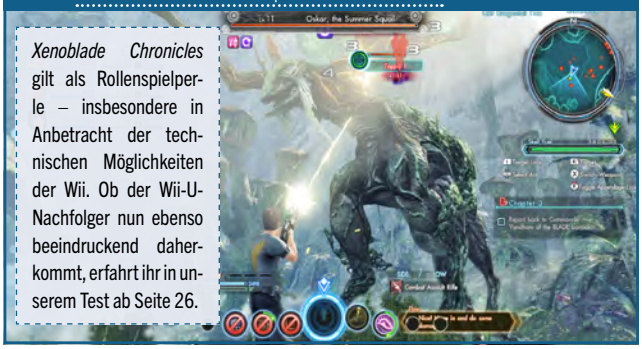


3DS	Pokémon Super Mystery Dungeon	19. Februar 2016	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Tekken	Frühjahr 2016	Beat 'em Up
Mobile	Pokémon Go	2016	Rollenspiel

4 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 4. Dezember 2015

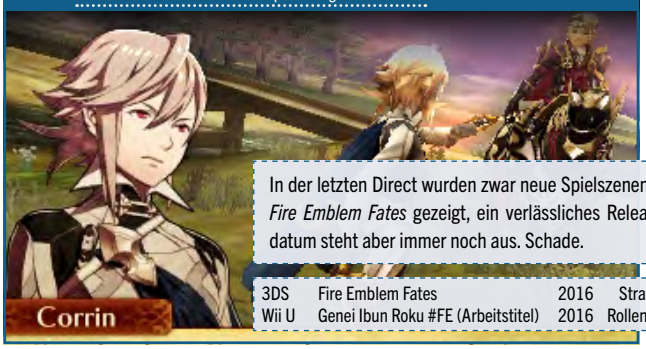
Xenoblade Chronicles gilt als Rollenspielperle – insbesondere in Anbetracht der technischen Möglichkeiten der Wii. Ob der Wii-U-Nachfolger nun ebenso beeindruckend daherkommt, erfahrt ihr in unserem Test ab Seite 26.



5 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

In der letzten Direct wurden zwar neue Spielszenen zu *Fire Emblem Fates* gezeigt, ein verlässliches Releasedatum steht aber immer noch aus. Schade.



3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

6 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** April 2016

7 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

8 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

9 FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 29. Januar 2016

10 LEGO MARVEL'S AVENGERS (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. Interactive **Genre:** Action **Termin:** 29. Januar 2016

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 SUPER MARIO MAKER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%

Die Charts wurden ordentlich durchgewirbelt, an der Topposition ist aber immer noch Mario.

2	LEGO JURASSIC WORLD	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 08/15 Spielspaß: 79%
3	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
4	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
5	DISNEY INFINITY 3.0	Entwickler: Avalanche Software Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 74%
6	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
8	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
9	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
10	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 SUPER MARIO MAKER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%

Nintendo erweitert das Jump & Run regelmäßig mit kostenlosen Updates – zur Freude unserer Leser.

2	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
5	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
6	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	LEGO DIMENSIONS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%
8	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
9	MARIO TENNIS: ULTRA SMASH	Entwickler: Camelot Software Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 82%
10	PROJECT ZERO: PRIESTERIN DES SCHWARZEN WASSERS	Entwickler: Koei Tecmo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 83%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/15
Spielspaß: 76%

An der Ladentheken dominieren derzeit die süßen Tierchen.

2	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
3	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
4	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
6	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
7	THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 74%
8	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
9	SUPER MARIO 3D LAND	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES

Entwickler: Nintendo/Grezzo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/15
Spielspaß: 74%

Auch dieses Mal steht das Koop-Abenteuer an erster Stelle.

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
4	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	XENOBLADE CHRONICLES 3D	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
8	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
9	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

Action-Adventure Es brechen dunkle Zeiten an für Zipfelmützenträger Link, denn erneut muss er sich in die düsteren Abgründe des Schattenreiches begeben – und zwar in *Twilight Princess HD*.

Wir schreiben das Jahr 2004. Auf der E3-Messe in Los Angeles lässt Nintendo die Katze aus dem Sack und stellt nach dem kontrovers aufgenommenen *The Wind Waker* das zweite *The Legend of Zelda*-Abenteuer für den Gamecube in einem ersten Trailer vor, wieder in einem realistischen Look à la *Ocarina of Time* und grafisch für damalige Verhältnisse mehr als beeindruckend. Spieler auf der ganzen Welt sind aus dem Häuschen – der Moment, als Shigeru Miyamoto mit Masterschwert und Hyliaschild ausgestattet die Pressekonferenz-Bühne betritt, gilt vielen Nintendo-Fans bis heute als der beste E3-Moment aller Zeiten. Satte zweieinhalb Jahre später und zusätzlich zur Gamecube-Fassung in einer Variante für die damals neue Konsole Wii steht *Twilight Princess* endlich im Handel. Und nun, knapp über neun Jahre später, dürfen wir in einer technisch aufgebohrten Version für Wii U ein weiteres Mal ran.

Früh im Spiel verschlägt es Link ins Schattenreich, eine düstere Version der Spielwelt Hyrule. Dort trifft er auf seinen Sidekick Midna – eine absolute Fan-Favoritin.

Bösewicht Zanto erscheint zu Beginn des Spiels wie der typische, auf die Eigenschaft Bosheit reduzierte Tyrann. Tatsächlich ist seine Motivation aber deutlich vielschichtiger.

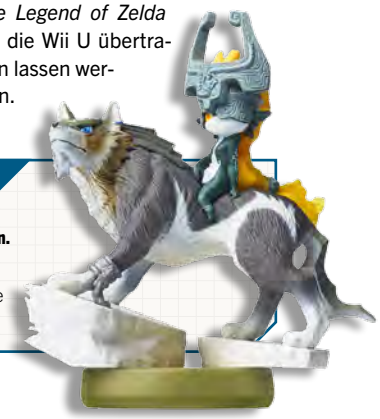
Alles neu in Hyrule?

Ganz so euphorisch wie anno dazumal reagierten die Fans auf die Ankündigung der HD-Variante nicht. Einerseits wohl, weil das Spiel trotz der serientypisch ungemein hohen Qualität nicht ganz der Überflieger war, den sich viele Fans einst erhofften, andererseits, weil schon anhand des Ankündigungstrailer klar ist: Ja, technisch wurde das Ding natürlich überarbeitet, ist aber weit davon entfernt, auf einer Stufe mit aktuellen Wii-U-Entwicklungen zu stehen, etwa dem heiß erwarteten, völlig neuen Zelda-Titel (siehe Extrakasten). Zudem ist die Menge an Infos zum Spiel noch spärlich, vage ist von Verbesserungen im Vergleich zum Original die Rede und anderen kleinen Anpassungen. Ebenso ist noch nicht ersichtlich, welchen Sinn die neu hinzugekommene Amiibo-Einbindung haben soll (siehe unten), lediglich, dass sich durch die Figuren auf irgendeine Art und Weise Daten von *Twilight Princess HD* in das kommende *The Legend of Zelda* für die Wii U übertragen lassen werden.

WILDER AMIIBO-SUPPORT

Neben der Standardversion können wir *Twilight Princess HD* auch in einer Amiibo-Kombo erstehen.

Zusätzlich werden auch die anderen *Zelda*-Amiibo kompatibel sein. Welche Funktion die Figuren haben, wurde noch nicht verraten.



Der Vergleich macht Sie sicher: In HD sieht *The Legend of Zelda: Twilight Princess* deutlich frischer aus, wenig überraschend primär aufgrund der knackigeren Texturen.

Heldenhafter Sammelwahn

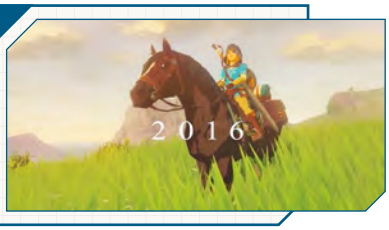
Doch was da auch kommen mag: Am zugrunde liegenden Spiel ändert das natürlich wenig, und das dürfte genauso gelungen daherkommen wie zum Release im Dezember 2006. Link verschlägt es in die größte Spielwelt der Serie – vom offenen Meer aus *The Wind Waker* jetzt einmal abgesehen – und er muss wieder einmal das tun, was er am besten kann: Dungeons erforschen, mithilfe einer Vielzahl praktischer Items wie Pfeil und Bogen, Greifhaken, Sturmbumerang und Morgenstern (!) Rätsel lösen beziehungsweise Feinde verprügeln und am Ende jedes Tempels (und an manch anderen Stellen im Spiel) gegen riesige Bossgegner antreten. Diese sind pompöser inszeniert als in so ziemlich allen anderen *Zelda*-Spielen – wir erinnern uns selig grinsend an Skeletulor und Argorok –, kommen jedoch, wie das Spiel generell, etwas einfach daher. Wir rechnen damit, dass wir, wie schon in the *Wind Waker HD*, durch einen schwereren Modus auf Wii U eine zusätzliche Herausforderung spendiert bekommen.

Zusätzlich zu den Dungeons erforschen wir übrigens natürlich auch die Oberwelt, und die ist wieder einmal gespickt mit Sammelgegenständen, etwa speziellen Geistern, leeren Flaschen und Herzteilen. *Twilight Princess* ist übrigens das einzige Spiel der Reihe, in dem wir fünf anstatt der üblichen vier Herzteile für einen neuen Herzcontainer benötigen. Man sieht: Langweilig wird einem hier so schnell nicht! Und das trotz der Tatsache, dass die Anzahl an Nebenquests und Minispielen relativ gering ausfällt, gerade im Vergleich mit *The Wind Waker* und vor allem dem stark auf Nebenaufgaben ausgelegten *Majora's Mask*.

2016 – HYLIANISCHE ABENTEUER IM DOPPELPACK

Link kehrt im kommenden Jahr nicht nur in die düstere Welt von *Twilight Princess* zurück, sondern erlebt endlich auch sein erstes Wii-U-exklusives Fantasy-Abenteuer.

Im Rahmen der Ankündigung zu *Twilight Princess HD* zeigte Nintendo erstmals seit einer gefühlten Ewigkeit einige Sekunden neue Eindrücke aus dem noch titellosen *Zelda*. Definitiv soll's noch 2016 kommen, und zwar für Wii U. Wir rechnen damit, dass die Ankündigung einer NX-Version in Kürze folgt.



Link läuft sich einen Wolf

Am schnellsten erforscht Link die Welt auf dem Rücken seiner treuen Stute Epona. Doch das ist nicht die einzige Möglichkeit, in *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* die Kontrolle über einen Vierbeiner zu übernehmen: Früh im Spiel erhält Link nämlich die Gabe, sich in einen Wolf zu verwandeln, inklusive neuer Kampfmanöver und praktischer Fähigkeiten wie einer ausgeprägten Spürnase, welche ihn bestimmte Gerüche erschnuppern lässt. Ohne zu viel zur Handlung zu verraten, sei gesagt, dass diese Verwandlung in direkter Verbindung zur Geschichte des Spiels steht. Diese sieht Hyrule von einer ominösen Präsenz namens Schattenreich bedroht, welche sich über das Land legt und die Bewohner in geisterhafte Abbilder ihrer selbst verwandelt – und Link eben in ein schweiftragendes Pelzknäuel. Die Geschichte gewinnt nicht gerade einen Innovationspreis, ist für *Zelda*-Verhältnisse aber recht opulent inszeniert und wartet mit Figuren auf, die weit mehr sind als auf eine Emotion beschränkte Abziehbilder. Vor allem Links Sidekick Midna tut sich in dieser Hinsicht ungemein positiv hervor: Weit vom aggressiven Nervfaktor einer Navi aus *Ocarina of Time* oder einer Phai aus *Skyward Sword* entfernt, entpuppt sich die kecke Schattenreichbewohnerin als eine vielschichtige Persönlichkeit, die einem im Verlauf der Handlung wirklich wichtig wird und die einem zu keinem Zeitpunkt mit überbordendem Mitteilungsbedürfnis im Sinne von „Drücke A, um die Tür zu öffnen" auf die Nerven geht.

In Wolfsform funktionieren die Kämpfe etwas anders als mit Schwert und Schild. Normale Attacken müssen für den Erfolg mit Umgebungsangriffen kombiniert werden.

A Link Between Generations

Auch, wenn sich der technische Fortschritt in Grenzen hält, ist es also sehr erfreulich, dass eine neue Generation an Spielern *Twilight Princess* auf Wii U noch einmal erleben kann; und Kenner des Originals dürfen sich definitiv auf die eine oder andere Neuerung freuen.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Keine so logische Neuauflage wie *Wind Waker HD*, aber trotzdem ein Fest für Fans"

Schon der Ankündigungstrailer zu *Twilight Princess HD* zeigt: *The Wind Waker* ist aufgrund der zeitlosen Cartoon-Optik das technisch deutlich besser gealterte *Zelda*-Abenteuer, *Twilight Princess* hingegen sieht auch mit schärferen Texturen ordentlich altbacken aus. Das stört mich aber kaum, denn spielerisch macht das Fantasy-Spieleepos auch heute noch jede Menge Laune und der vergleichsweise starke Fokus auf die Handlung unterscheidet den Titel von vielen anderen der Reihe. Ich bin zudem ungemein erfreut, dass man sich bei der Umsetzung anscheinend an der Gamecube-Version orientiert und uns keine Wii-Fuchteleien aufs Auge drückt, und bin gespannt auf die eine oder andere Neuerung.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Tantalus
Alternative: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Termin: 04. März 2016

Screen-Info: Die Bilder hat Nintendo zeitgleich mit dem ersten Trailer veröffentlicht. Es ist davon auszugehen, dass das fertige Spiel genauso aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

HYRULE WARRIORS LEGENDS

Action Auf dem 3DS begeben sich Link und zahlreiche andere Hylianer erneut auf das Schlachtfeld. Aber wird's ein Action-Feuerwerk oder ein müder Haudrauf-Aufguss?

Schon vor der Ankündigung, dass man ab sofort im Mobile-Geschäft mitmischen wolle, ließ Nintendo durch die Mitteilung aufhorchen, dass man zur besseren Erschließung des Marktes noch stärker als bisher mit anderen Entwicklungsstudios zusammenarbeiten möchte. Gesagt, getan, und das erste Ergebnis dieser Strategie hörte auf den Namen *Hyrule Warriors* – ein Crossover zwischen Nintendos *The Legend of Zelda*- und Tecmo Koeis *Dynasty Warriors*-Reihe. Wir ziehen darin also in Gestalt zahlreicher hylianischer Helden und Bösewichte wie Link, Zelda, Midna oder Ganondorf über teils gigantische Schlachtfelder und zerlegen riesige Massen an feindlichem Kanonenfutter mit Schwert, Stab und Co. in ihre virtuellen Einzelteile. Das war eine ungewöhnliche Idee, kam aber bei den Fans und weiten Teilen der Spielepresse an und entpuppte sich für Nintendo ergo als Erfolg – und das trotz der mauen Verkaufszahlen der Wii U. Aber dann gibt es da ja noch den Nintendo 3DS, der in weit mehr Haushalten auf der ganzen Welt ein Zuhause gefunden hat – und demzufolge noch deutlich mehr Verkaufserfolge für den Titel verspricht. Solche Überlegungen dürften wohl zur Entwicklung von *Hyrule Warriors: Legends* geführt haben.

Viel drin in der Legende

Und schon im März ist es so weit und wir dürfen wieder an Moblins und jeder Menge Bossgegner wie Dodongo, Gohma oder den Verbannten unsere virtuelle angestaute Wut auslassen. Wer nun eine lieblose Handheld-Umsetzung des Originals erwartet, den können wir beruhigen: Dem bisherigen Anschein nach bemühen die Entwickler sich durchaus, dem Titel eine eigene Identität zu verleihen. Die offensichtlichste Neuerung: In *Legends* dürfen wir uns nach Abschluss der Handlung und des ursprünglichen Finales durch einen weiteren Epilog schnetzeln. Dieser ist im Universum von *The Legend of Zelda: The Wind Wa-*

Neuzugang Tetra aus *The Wind Waker* bringt kurzerhand Fernwaffen aufs Schlachtfeld, heizt den fiesen Feinden aber zusätzlich mit ihrem Kurzsäbel ordentlich ein.

Natürlich verfügen die neuen Helden auch über frische Spezialangriffe. König Daphnes Johansen von Hyrule etwa schlägt kurzzeitig als Roter Leuenkönig zu.

ker angesiedelt und schickt uns auf Port Monée, Darakonia, der Verwunschenen Bastion sowie dem Erd- und dem Windtempel angesiedelten Maps in den Kampf, wo wir unter anderem auf den Maskenkönig und Phantom Ganon als neue Bossgegner treffen. Wenig überraschend ziehen wir dabei ebenfalls mit neuen Recken ins Gefecht – Toon Link, Tetra und König Daphnes Johansen von Hyrule zeigen als *Wind Waker*-Trio, was sie kämpferisch alles draufhaben. Zusätzlich wurden bisher zwei weitere Figuren für *Hyrule Warriors: Legends* bestätigt: Einerseits das Horror Kid aus *Majora's Mask*, andererseits die völlig neue Figur Linkle. Nein, die Namensähnlichkeit ist kein Zufall: Bei der schlagkräftigen Maid handelt es sich um nichts weniger als die weibliche Version von Link, ausgestattet mit eigener Hintergrundgeschichte!

Diese zieht, anders als ihr maskulines Gegenstück, mit zwei Armbrüsten bewaffnet in die Schlacht. Zusätzlich zu ihren normalen Angriffen verfügen die Figuren natürlich wieder über mächtige Spezialattacken, welche die Feinde gleich im Dutzend über den virtuellen Jordan schicken. Toll: Sämtliche auf der Wii U per DLC erhältlichen Charaktere sind in der 3DS-Version von Haus aus dabei! Und wer sich *Legends* kauft, darf die neuen Figuren per dem Spiel beiliegenden Code auf seine Heimkonsole transferieren. Wir rechnen damit, dass die neuen Inhalte zeitnah zum Release des Titels auch als normaler Bezahl-DLC für Wii-U-Besitzer ohne 3DS zur Verfügung stehen werden. Zudem kann es gut sein, dass noch weitere Kämpfer-Ankündigungen für *Legends* folgen, und mit neuen DLC-Heroen in der Zukunft ist wie schon auf Wii U zu rechnen.

Alleine auf dem Schlachtfeld

Der einzige Inhalt, auf den Kenner des Originals verzichten müssen, ist der ohnehin nur leidlich spannende Challenge Mode. Zudem können wir *Hyrule Warriors* auf dem 3DS hardwarebedingt nur alleine und nicht im Koop-Modus genießen. Schade, aber verschmerzbar, wie wir finden. Dafür gibt es neben den frischen Inhalten auch spielerisch Neues zu vermelden. So dürfen wir ab sofort während der Schlachten zwischen mehreren Spielfiguren wechseln, indem wir einfach das entsprechende Konterfei auf dem Touchscreen berühren – auf der Wii U konnten wir unsere Recken nur zwischen den Gefechten wechseln. Das dürfte gerade bei der Suche nach den figurenspezifischen Items auf den Maps eine ordentliche Zeitersparnis bedeuten. Zudem wurden zwei neue Items gezeigt, die auf dem Schlachtfeld auftauchen können: eine goldene Ocarina, mit der wir uns zu verschiedenen Eulenstatuen teleportieren können, sowie der aus den *Zelda*-Spielen bekannte Hammer, der unter anderem notwendig sein wird, um den Maskenkönig von seinem Gesichtsschutz zu befreien.

Weniger Feinde, mehr Amiibo

Ebenfalls neu: eine Funktion, die wir nutzen können, sobald vier unserer spielbaren Figuren sich in der Nähe eines Bossgegners befinden. Einmal ausgelöst, lädt sich unsere Magieanzeige wieder auf. Eigentlich nur ein Detail, das aber zeigt, wie viele Gedanken sich die Entwickler machen, um das ursprüngliche Spielerlebnis noch einmal zu verbessern. Nicht besser als auf Wii U sein kann freilich die Grafik, welche deutlich detailärmer und mit weniger Feinden auf einmal auf dem Feld daherkommt. Ganz nett schaut's aber trotzdem aus. Übrigens werden wenig überraschend auch Amiibo unterstützt und schalten wie im Originalspiel neue Waffen und Items frei.

Lukas Schmid

Mit Linkle feiert in *Hyrule Warriors: Legends* erstmals eine weibliche Version von *Zelda*-Protagonist Link ihr Debüt. Die Reckin verlässt sich primär auf ihre zwei Armbrüste.

Neben den neuen Helden werden auch sämtliche bisher nur als DLC erhältlichen Kämpfer der Wii-U-Version wie der junge Link im fertigen Spiel enthalten sein.

HYLIANISCHES SAMMLERSTÜCK

Nintendo setzt den Trend der letzten Monate fort und veröffentlicht *Hyrule Warriors: Legends* in begrenzter Stückzahl in einer Limited Edition. Anstatt eines Steelbooks oder eines Schals – wie bei der Wii-U-Version – liegt hier aber ein besonderes Gadget bei.

Besonders gestaltete Steelbooks, Artbooks, Poster, T-Shirts, Statuen und mehr – solche und ähnliche Inhalte kennt man aus Limited und Collector's Editions zu Spielen ja. *Hyrule Warriors: Legends* hat aber ein ganz besonderes Stück im Gepäck: Linkles goldenen Kompass, stilecht mit hylianischen Schriftzeichen am Rand versehen. Inwieweit das schicke Teil tatsächlich einsatzfähig ist, geht aus dem kurzen Ankündigungstrailer noch nicht hervor. Haben wollen wir es aber auf jeden Fall!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Technisch schwächer, aber spielerisch eventuell sogar ausgefeilter als auf Wii U"

Die Ankündigung von *Hyrule Warriors: Legends* vor einigen Monaten kam für viele überraschend. Vor allem stellte sich die Frage, ob es denn eine – technisch logischerweise schwächere – Version des ursprünglichen Wii-U-Titels für den 3DS wirklich braucht. Die Frage bleibt; die Befürchtung, dass es sich um einen Software-Schnellschuss handeln könnte, haben die Entwickler durch die offensichtliche Mühe aber bereits zerstreut, welche in den Titel fließt. Massig neue Inhalte, Anpassungen am Gameplay sowie einige frische Ideen sorgen dafür, dass sich *Legends* dem bisherigen Eindruck nach keineswegs „nur" wie eine Handheld-Umsetzung anfühlen dürfte. Ich weiß auf jeden Fall jetzt schon, dass ich ab Ende März erneut zahlreiche Stunden auf dem Schlachtfeld verbringen werde.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Omega Force/Team Ninja
Alternative: Samurai Warriors Chronicles
Termin: 25. März 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver sowie aus dem Ankündigungstrailer zur Figur Linkle. Das fertige Spiel dürfte so aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

FINAL FANTASY EXPLORERS

Rollenspiel Man nehme die Hauptserie, werfe jeglichen Storyballast über Bord und kreiere ein Spielerlebnis, das sich hauptsächlich ums Aufleveln und Erkunden dreht.

Was ist eigentlich dieses *Final Fantasy Explorers*? Nun ja, wie der Name unschwer verrät, handelt es sich hier um einen Grinder, der einen starken Fokus auf das Entdecken der Spielwelt legt. Wie ausladend diese im Endeffekt ist, wird unser Test zeigen, der wohl schon in der kommenden Ausgabe folgt. In Japan ist das Spiel ja bereits seit gut einem Jahr erhältlich und hat auch durchweg gutes Feedback seitens der Presse erhalten. Bei unserer Anspielsession hatten wir den Eindruck, ein grundsolides Action-RPG zu zocken, das jedoch ohne große Highlights auskam. Doch erst einmal zu den Fakten.

Mach, was du willst

Bis zu vier Spieler können sich lokal oder über Wi-Fi verbinden und gemeinsam Dungeons erkunden und mächtige Bosse besiegen. Strategie ist dabei der Schlüssel zum Erfolg – und da sich der Großteil des Spiels aufs Kämpfen konzentriert und die Geschichte nur der Kleister ist, der das Gameplay-Gerüst zusammenhält, ist dies auch der Hauptfaktor, an dem sich *Final Fantasy Explorers* messen lassen muss.

Was uns nicht gefiel, war die unnötig komplizierte Menüführung. Manchmal forderte uns das Spiel auf, per Stylus den Namen des Recken einzugeben. Dazu konnte man nur per Digikreuz durch die Menüs steuern, nutzte aber später auf der Weltkarte das Schiebepad. Hinzu kommt, dass Instruktionen sich nicht abbrechen lassen und man so gezwungen ist, sich durch Textwüsten zu klicken, auch wenn man schon lange begriffen hat, was von einem verlangt wird. Überhaupt dauert es ein wenig, bis man alle Erklärungen durchgelesen hat, die einem das Spiel bereitstellt. Auf der anderen Seite gibt es einem auch einige Freiheiten. Die Charaktere sind großzügig personalisierbar, können aus über 20 Jobs auswählen, etliche verschiedene Waffen tragen sowie Rüstungen, Accessoires und Abilities nutzen, die am Ende den Wunschkämpfer entstehen lassen.

Klassiker

In der Schlacht geht es dann gegen zahlreiche, höchst unterschiedliche Gegner, die dem schier endlosen Portfolio der *Final Fantasy*-Bösewichte entspringen. Bosse wie die Eisgöttin Shiva oder Bahamut sind gern gesehene Highlights. Gegen Ersteren bestreitet man gar den Kampf zum Start! Wobei kämpfen hier wohl zu viel gesagt ist. Man sucht ob der Übermacht des Monstrums vielmehr schnell das Weite. Doch auch legendäre Helden der Serie finden sich, in die man sich transformieren kann. Cloud, Squall und Lightning sind nur einige Beispiele. Das ist grandioser Fan-Service, kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass uns die ersten Spielstunden ein wenig ernüchtert zurückgelassen haben. Über hundert Stunden Gameplay verspricht Square Enix, aber die ersten sind ziemlich fad, wie auch das Kampfsystem zu Beginn. Es gibt normale und Zauberattacken sowie eine Sprinttaste. Sprinten kostet AP, die über angerichteten Schaden bei Gegnern aufgeladen werden können; AP regenerieren sich aber auch langsam von selbst. Um das Dorf Amostra herum bestreitet man zunächst einige Tutorial-Quests, um sich mit dem System vertraut zu machen.

Die großen Kaliber sind opulenter in Szene gesetzt als die Standardgegner und erfordern definitiv eine Prise Taktik, um den Sieg davonzutragen.

Optisch ist *Final Fantasy Explorers* durchaus ansprechend und gehört mit schönen Effekten zur oberen Liga der 3DS-Games.

Wer zu schwach auf der Brust ist, kann sich im örtlichen Einkaufsviertel umsehen und sich mit hilfreichen Items und neuen Waffen sowie Rüstungen eindecken.

Die Gegnervielfalt ist eine der großen Stärken des Spiels. Die Widersacher sind ebenso zahlreich wie unterschiedlich.

Schnell nutzt man Abilities, um Spezialattacken auszuführen, und kann über diese sogenannte Crystal Surges aktivieren, die die Kraft der Abilities steigern. Die Quests sind aber zu Beginn arg einfach gestrickt und beschränken sich aufs Monsterliquidieren und Gegenstände einsammeln. Das Drumherum im Dorf ist leidlich unterhaltsam, da ihr wenig mit den Einwohnern zu besprechen habt und die Geschichte im Hintergrund bleibt. Da wir jedoch nur an der Oberfläche gekratzt haben, kann sich das im Spielverlauf aber noch deutlich ändern. Uns sind am Anfang auch nur einfache Missionen untergekommen, die sich stets am untersten Ende der zehn Sterne starken Schwierigkeitsskala bewegt haben. Es gibt nette Ideen, die Abwechslung versprechen, etwa die Wahrsagerin, die gegen Bares in die Zukunft sieht und dadurch Quest-Erfolge positiv beeinflussen kann.

Alles in allem bleibt ein ziemlich leichtgewichtiger Ersteindruck. Fanservice ist definitiv geboten, da sich viele Charaktere ein Stelldichein geben (beispielsweise die allseits beliebten Moogles). Doch gerade an der musikalischen Front haben wir die letzte Würze vermisst. Die Themen der Oberwelt lassen es an Dynamik vermissen, gleichwohl sind aber etliche Sounds und Jingles aus der Serie vorhanden, die einem gleich das Gefühl vermitteln, zu Hause zu sein. Schafft es das Spiel, auf diesem Fundament zu wachsen, kann durchaus ein unterhaltsames Erlebnis auf uns zukommen. Doch liefert es nicht, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass es sich hier um einen Langweiler im *Final Fantasy*-Mantel handelt. **Sebastian Zelada**

Die Hintergrundgeschichte ist nicht der Rede wert. Das Spiel legt den Fokus auf die Kämpfe und das kooperative Spielen!

MEINUNG
Sebastian Zelada

„*Final Fantasy* ist meine Lieblingsspieleserie – versaut das hier bitte nicht!“

Allzu optimistisch bin ich ehrlich gesagt nicht. Aber vielleicht gehe ich mit falschen Erwartungen an das Spiel. Es handelt sich hier offensichtlich um einen reinen Grinder, der Wert auf Erkundung und Leveln legt. Das geht mir ein bisschen gegen den Strich, da die Spiele der Hauptserie ja auch und nicht zu geringen Teilen von ihrer grandiosen Atmosphäre, Charakteren, Geschichte und Musik leben. Das ist hier nur noch rudimentär vorhanden. Sollte sich das Missionsdesign als substanzieller erweisen als das, was wir die ersten Stunden zu sehen bekommen haben, könnte es doch was werden. Die Wertungen aus Japan halten diesen Verdacht bei mir auf jeden Fall am Leben!

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix Racjin
Alternative: Monster Hunter 4 Ultimate
Termin: 26. Januar 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Square Enix und sind Pressematerial. Wir können bestätigen, dass die Qualität unserer Vorschauversion entspricht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Von der unansehnlichen Grafik des PS1-Originals ist im Remake nichts mehr zu sehen. Stattdessen erinnert der Stil nunmehr sehr stark an den achten Teil (siehe rechts).

Wie für ein gutes Rollenspiel üblich, verschlägt es uns regelmäßig in Ortschaften, wo wir den ansässigen Bewohnern bei ihren Problemchen zur Seite stehen müssen.

DRAGON QUEST VII
FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT

Rollenspiel Besser spät als nie: Fast drei Jahre nach dem Release des Spiels in Japan gibt Square Enix bekannt, dass das *Dragon Quest VII*-Remake irgendwann 2016 doch noch zu uns kommt.

Manchmal kommen sie wieder – und manchmal kommen sie wieder, obwohl sie noch gar nicht da waren: Mit läppischen drei Jahren Verspätung schafft es das Remake des Japan-exklusiven PS1-Rollenspiels *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* doch noch nach Europa. Hach, da fühlen wir uns ja fast an gute, alte SNES- und N64-Zeiten zurückerinnert, als solche Zeitspannen zwischen Releases nicht die Ausnahme, sondern die Regel waren!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Technisch und spielerisch umfangreich aufgemöbeltes Remake – ich freu mich drauf!“

Mit einem seltsamen Déjà-vu-Gefühl im Kopf habe ich nach der Europa-Ankündigung von *Dragon Quest VII* unsere N-ZONE-Datenbank durchkämmt – und wurde tatsächlich fündig: In der Ausgabe 03/2013 schrieb ich bereits einmal eine Vorschau zu dem Japano-Rollenspiel, hoffend, dass es der Titel trotz fehlender offizieller Bestätigung auch zu uns schaffen würde. Zwar habe ich nicht damit gerechnet, dass bis zur Erfüllung dieses Wunsches noch so viel Zeit ins Land ziehen würde, freue mich nun aber umso mehr. Im Vergleich zum (Japan-exklusiven) PS1-Original kommt der Titel nämlich gehörig verbessert daher und dürfte RPG-Fans mehr als glücklich machen.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Xenoblade Chronicles 3D
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Das Spiel ist bereits vor langer Zeit in Nippon erschienen und sieht exakt so aus..

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Alles neu macht der 3DS

Die wenigen Spieler, welche dank entsprechender Japanischkenntnisse bereits das Original gespielt haben, dürften den Titel in seiner neuen Iteration kaum wiedererkennen! Die Grafik wurde generalüberholt: Anstelle der schon zum ursprünglichen Release anno 2001 veralteten Mischung aus detailarmer 3D- und Sprite-Grafik erwartet uns nun eine vollwertige 3D-Welt. Eine ähnliche Neuaufmachung hat der Soundtrack erfahren. Statt unsere Ohren mit unzeitgemäßem Midi-Geplärre zu quälen, wurden die Stücke von einem echten Orchester neu eingespielt. Auch die nervigen Zufallskämpfe gehören der Vergangenheit an, im Remake sehen wir alle Fieslinge nun schon vor den Gefechten auf der Weltkarte herumlaufen. Ebenfalls neu: Anstatt wie anno dazumal völlig planlos nach den für unseren Spielfortschritt benötigten Steintafeln zu suchen, steht uns nun ein hilfreicher kleiner Gnom zur Seite, welcher uns quasi als Navigator durch das Abenteuer lotst. Auch neue Inhalte sind dabei, etwa per Street- und Spotpass freischaltbare, Bonus-Dungeons sowie bereits im Hauptspiel enthaltene, frische Gebiete und anderer Zusatzcontent. Sogar völlig neue Handlungsstränge gibt es, welche Kenner des Originals mit frischen Story-Entwicklungen überraschen. Wir könnten nun noch sehr lange über die Neuerungen, Veränderungen und Verbesserungen im Spiel referieren, fassen aber einfach mal zusammen: Es sind wirklich sehr, sehr, sehr viele.

Kontinentale Weltenrettung

An der grundsätzlichen Handlung ändert sich freilich nichts, noch immer ziehen wir als tollkühner Held aus, um die Welt rund um unseren Heimatkontinent Estard zu retten. Die restliche Landmasse ist im Laufe der Jahrhunderte nämlich verschwunden und wir reisen in die Vergangenheit, um den Untergang der verschiedenen anderen Kontinente zu verhindern. Ein sehr spannender Ansatz, der uns *Dragon Quest*-typisch auf den diversen Kontinenten wieder einmal mehr oder weniger in sich abgeschlossene Geschichten auftischt. Wir können es kaum noch erwarten, diese 2016 endlich zu erleben! **Lukas Schmid**

Um in die Verangenheit zu gelangen, ist es unsere Aufgabe, spezielle Steintafeln aufzuspüren, welche wir für die Zeitreise zur Errettung der Kontinente benötigen.

Unserem Helden (Mitte) verpassen wir selbst einen Namen. Er wird begleitet von Bandit Yangus (links) sowie der Zauberin Jessica und dem Tempelritter Angelo.

Was wäre *Dragon Quest* ohne DIE Kult-Gegner schlechthin, die Schleime? Richtig, es wäre kein *Dragon Quest*! Dementsprechend treffen wir die Grinsebacken zuhauf.

DRAGON QUEST VIII

DIE REISE DES VERWUNSCHENEN KÖNIGS

Rollenspiel Gigantisches Abenteuer im Hosentaschen-Format: Der ehemalige Playstation-2-Exklusivtitel erobert nun auch den Nintendo 3DS. Aber funktioniert das Fantasy-Epos auch in klein?

Und gleich noch einmal *Dragon Quest*: Anders als Teil sieben (siehe links) liegen zwischen dem Japan- und dem Europa-Release im Fall von *Dragon Quest VIII* zum Glück nicht über drei Jahre. In Nippon erschien das Remake des PS2-Spiels im August 2015, bei uns ist es irgendwann 2016 so weit.

Dank des Touchscreens des Nintendo 3DS haben wir zu jedem Zeitpunkt den Überblick über die Map des Spiels und können dort unser Menü bequem verwalten.

Royale Prominenz auf Reisen

Da Teil acht der erste der Reihe war, der auch außerhalb Japans erschien, dürften viele Fans bereits mit ihm vertraut sein. Dermaßen drastische Veränderungen wie in *Dragon Quest VII* gibt's nicht; stattdessen erwartet uns eine – wenn man den japanischen Testberichten glauben mag – kompetent gemachte Umsetzung des Originals mit kleinen inhaltlichen Verbesserungen und Neuerungen wie zusätzlichen Dungeons und einem erweiterten Finale. Mehr wünschen wir uns aber auch gar nicht wirklich, schließlich gilt der Titel nicht umsonst als eines der besten Japano-RPGs aller Zeiten. So ziehen wir also durch eine kreativ gestaltete Welt, setzen uns in rundenbasierten Gefechten mit allerlei Bösewichten und wilden Kreaturen auseinander und erleben eine simple, aber humorvoll erzählte Geschichte rund um die Rettung des titelgebenden verwunschenen Königs Trode. Wie man das von 3DS-Rollenspielen gewohnt ist, dürfen wir auf dem unteren Bildschirm natürlich die Weltkarte betrachten sowie unser Inventar verwalten – sehr komfortabel und unserer Meinung hilfreich genug, um die im Vergleich zum Originalspiel etwas weniger detailreich gestaltete Grafik auszugleichen. Jetzt müssen wir uns nur noch entscheiden: Freuen wir uns mehr auf *Dragon Quest VII* oder auf *Dragon Quest VIII?*

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Großes Abenteuer ganz klein: Auch auf dem 3DS ein sehr potenter RPG-Spaß."

Bereits auf der PS2 hatte ich viel Freude mit *Dragon Quest VIII*, nicht zuletzt, weil es meinen ersten Kontakt mit der bis dahin Japan-exklusiven Reihe darstellte. Das Abenteuer nun noch einmal auf dem 3DS erleben zu dürfen, freut mich ergo sehr, wenngleich der Hardware geschuldete, kleine technische Einbußen wohl unabdingbar sind. Dafür bekommen ich und alle anderen Fans des Spiels neue Inhalte spendiert, die es im Original nicht gab, etwa neue Dungeons sowie ein erweitertes Ende – toll! Zudem hat sich in den Jahren seit dem Release des ersten DS herausgestellt, dass Rollenspiele durch den Touchscreen von der dadurch komfortableren Menüführung profitieren.

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Xenoblade Chronicles 3D
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Nintendos Presseserver. Da das Spiel in Japan bereits erschienen ist, können wir bestätigen, dass es genauso aussieht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ━☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ━☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ━☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

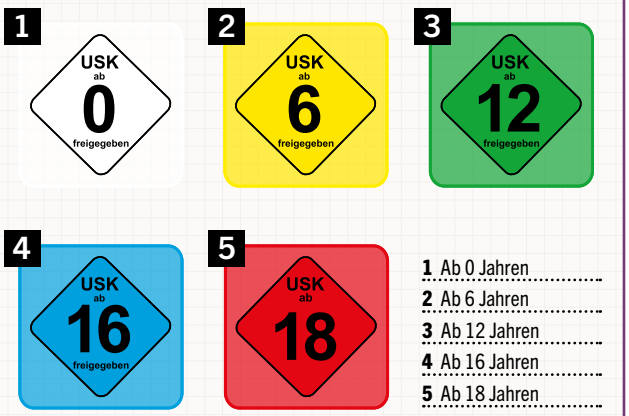
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U), Xenoblade Chronicles (Wii U VC), Dragon Quest Heroes (PS4), Persona 4: Dancing All Night (PS Vita)
Schaut gerade: Psycho Pass – Staffel 1
Hört gerade: den phänomenalen Soundtrack von Persona 4: Dancing All Night
Und sonst: Jedes Mal, wenn ich Marco und Laureen beim Spielen von Xenoblade Chronicles X über die Schulter geschaut habe, hätte ich den Controller am liebsten sofort an mich gerissen. Na ja, erst mal den Vorgänger noch fertig durchspielen.

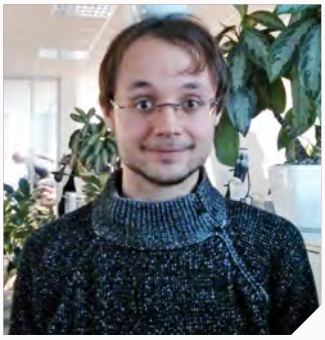
BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

Spielt gerade: Soma (PC), Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U), A Mod of Ice & Fire (Civ-Mod für den PC), Splatoon (Wii U)
Schaut gerade: auf den Nürnberger Fernsehturm im Novembernebel. Sieht schon beeindruckend aus in der Skyline :).
Hört gerade: den Original-Soundtrack von One-Punch-Man. Der haut rein!
Und sonst: Schaut euch mal diese clevere Schildkröte aus dem Londoner Zoo hier rechts im Bild an – sie hat ihren Panzer mit Stachelbuckeln gepimpt. Der ist garantiert Klempner-draufsprungsicher!

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: absolut nichts anderes als Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Schaut gerade: Die Tribute von Panem (alle Teile auf DVD)
Posiert gerade: mit Umaru-chan
Und sonst: Der Winter-Trip nach Japan wurde außerordentlich gut genutzt: Star-Wars-Premiere im Kino geschaut, Jump Festa 2015 besucht und jede Menge Geschenke für Weihnachten besorgt. Unter anderem auch was Süßes für die Freundin – immerhin ist Weihnachten in Japan ein Fest für Pärchen. Marketing halt …

LUKAS SCHMID (27, Redakteur)



Spielt gerade: Fallout 4 (PS4)
Schaut gerade: Inside Out
Fährt gerade: Mit seinen neuen Inlineskates
Und sonst: Joah, jetzt bin ich also Redakteur, ne? Prinzipiell keine so große Umstellung. Nur an die zwei Privatsekretärinnen, den Kammerdiener, die Burger-King-Filiale in meinem Aktenschrank (oben links) und den pervers hohen Gehaltscheck muss ich mich gewöhnen. Also, bisher habe ich noch nichts davon gesehen oder bekommen, aber Ben hat mir versichert, dass das Leben als Redakteur so ist. Yay und so!

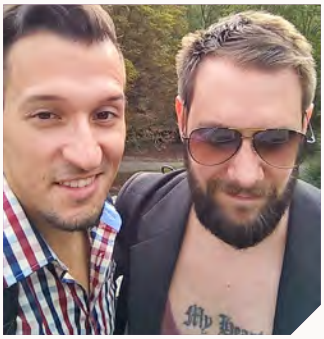
MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Spielt gerade: Tetris
Hört gerade: Bob Dylan – The Cutting Edge 1965-1966, Deadheads – Loaded, Ryan Adams – 1989, Nicolas Godin – Contrepoint, Glenn Gould – Johann Sebastian Bach: Goldberg-Variationen BWV 988, Sleaford Mods – Key Markets
Liest gerade: Newton Thornburg – Cutter und Bone, Greil Marcus – Bob Dylans Like a Rolling Stone. Die Biographie eines Songs
Schaut gerade: alles von Woody Allen
Und sonst: ist alles in Ordnung so weit.

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

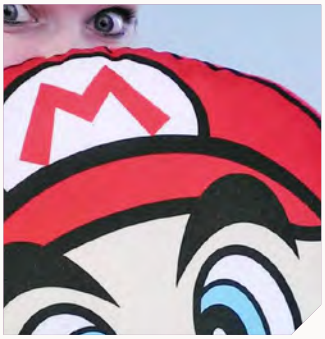
Spielt gerade: Kann nix …
Schaut gerade: Dexter
Liest gerade: Er ist wieder da
Hört gerade: Schlechte bzw. zum Teil äußerst, äußerst primitive Witze von meiner großartigen Sitznachbarin, über die ich jedoch erstaunlicherweise auch nach mehreren Jahren immer noch lachen kann.
Sieht gerade: Den nicht aufgeräumten Platz meiner großartigen Sitznachbarin, der gespickt ist mit Tigerbrezeln, Cola und Süßkram ist … fast wie zu Hause.

SEBASTIAN ZELADA (29, Freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Xenoblade Chronicles X (Wii U), Donkey Kong 64 (Wii U Virtual Console), Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U)
Schaut gerade: Psy – Daddy, Grimes – Art Angels, ELO – Alone in the Universe
Beantragt gerade: Sein Visum für den nächsten China-Trip. Peking und Hongkong, ich komme! Freue mich schon auf den Smog.
Und sonst: Glühwein trinken, Lebkuchen essen, die Kalorien gleich wieder abtrainieren und natürlich viel Mario Tennis: Ultra Smash und Xenoblade Chronicles X spielen. Und Chinesisch muss ich auch lernen.

LAUREEN EGGMANN (22, Praktikantin)



Spielt gerade: nur noch Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Sieht gerade: überhaupt keinen Schnee
Isst gerade: deswegen aus Frust Plätzchen
Und sonst: Die Weihnachtsbäckerei wurde nun in den wohlverdienten Urlaub geschickt. Dank der besten Plätzchenmeisterin – Mama, wer sonst? – darf ich mich stolze Besitzerin einer eigenen, gut gefüllten Plätzchendose nennen. Natürlich geb ich den Kollegen was ab, wenn sie nett fragen, das Losungswort kennen und einen verdammt guten Grund haben.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Xenoblade Chronicles X	Xenoblade Chronicles X	Xenoblade Chronicles X
FLOP-TITEL	Rodea: The Sky Soldier	Animal Crossing: Amiibo F.	Rodea: The Sky Soldier	Animal Crossing: Amiibo F.

Xenoblade Chronicles X (Wii U)
∅ Wertung: 8,75 // Test S. 26

Ich hätte erwartet, dass *Xenoblade Chronicles X* den genialen Vorgänger sogar noch einmal überflügelt. Stattdessen finde ich es aber „nur" in etwa gleich gut. Trotzdem: ein super Japano-RPG, das man gespielt haben sollte! **8**

Tolle Sci-Fi-Rollenspiele gibt es leider echt selten. Auch wenn *Xenoblade Chronicles X* hier und da etwas umständlich geraten ist, kommt es mir daher gerade recht! Zumal Mira einfache eine wunderschöne, riesige Welt ist. **9**

Mit meinen eigenen Mobile Suits auf einem riesigen Kontinent Alien-Invasoren bekämpfen und die neue Heimat ausbauen – es ist fast so, als hätte Monolith Soft dieses Spiel extra für mich entworfen. Wow! **10**

Xenoblade ist absolut gigantisch – und das in jeder Hinsicht. Zwar merkt man der Technik deutlich an, dass man ein Wii-U-Spiel zockt, dafür fesselt es euch aber garantiert wochenlang vor den Fernseher. **8**

Animal Crossing: Amiibo Fest. (Wii U)
∅ Wertung: 2,0 // Test S. 32

Wie sagt man so schön? Wenn man nichts Gutes zu sagen hat, sollte man gar nichts sagen. Da pfeif ich aber drauf und sage: Diese Partyspiel-Ausrede ist ein schlechter, strunzlangweiliger Witz. Weg mit dem Müll. **1**

So richtig tief ins Spielspaß-Fettnäpfchen tritt Nintendo wirklich sehr selten. *AC: Amiibo Festival* gehört nur leider zu ebenjenen Fehltritten. Wäre nicht der putzige *AC*-Charme, hätte ich hier zur Mindestwertung gegriffen. **2**

Mit *Mario Party 10* hatten wir in der Redaktion vor einigen Monaten viel Spaß. *AC: Amiibo Festival* hingegen hat uns allesamt leider ziemlich kaltgelassen. Hoffentlich ist die schöne Marke damit nicht allzu sehr beschädigt. **3**

Weiße Wände, die langsam trocknen. Hemden in einer Waschmaschine ohne Bullauge. Live-Verfaulen einer Erdbeere. Das Umschalten einer defekten Ampel. All das macht beim Zuschauen mehr Spaß als *Amiibo Festival*. **2**

Rodea the Sky Soldier (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 2,75 // Test S. 34

Ich habe erwartet, dass *Rodea* ein grafisch schwacher Titel mit ansprechendem Gameplay wird. Nun, zumindest bezüglich der Grafik hatte ich recht. Der Rest ist … nein, ich muss aufhören. Das ist einfach zu traurig. **1**

Ursprünglich hätte der Rail-Shooter für die Wii erscheinen und die Pointersteuerung der Wii-FB nutzen sollen. Und diesen Umstand merkt man der schlechten Umsetzung der Wii-U-Steuerung auch deutlich an. **3**

In einer Präsentation auf der Gamescom 2015 durfte ich *Rodea* erstmals live vor mir sehen – und war schon damals regelrecht geschockt, zu was für einer Gurke das einst so ambitionierte Projekt verkommen ist. Schade. **3**

Lukas war gerade am Zocken (und Fluchen über) *Rodea*, als ich früh morgens in den Verlag marschiert kam. „Morgen Lukas! Ist das ein neues VC-Spiel vom Gamecube?" – „Nee, *Rodea*. Für die Wii U" – „Oh …" **4**

Mario & Luigi: Paper Jam Bros. (3DS)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 36

Im Gegensatz zu *Paper Mario*, wo ich vom letzten Ableger *Sticker Star* sehr enttäuscht war, fand ich bei *Mario & Luigi* bisher jeden Ableger klasse. Gut also, dass die Reihe den Papierkollegen unter die Fittiche nimmt! **9**

Anfangs war ich mir nicht sicher, ob eine Mischung aus *Mario & Luigi* und *Paper Mario* nicht zu viel des Guten wäre. Doch nun weiß ich: Der Mix geht super auf und ermöglicht viele clevere Gameplay-Mechaniken. **8**

Innovatives Gameplay mit klassischen Komponenten gemischt, dazu viel Humor. Das hat die Mario-RPGs immer ausgezeichnet. Es ist schön zu sehen, dass auch *Paper Jam Bros.* dieser Serientradition folgt. **8**

Auf dem Papier (höhö) hat die Idee von *Paper Jam Bros.* ja schon leichte „Jumping the Shark"-Tendenzen – eigentlich keine gute Sache für eine Spielserie. Aber siehe da, Nintendos unerhörter Charme reißt es raus! **8**

TLoZ: Spirit Tracks (Wii U VC)
∅ Wertung: 7,5 // Test S. 49

Der schlechteste Ableger der *Zelda*-Serie ist noch immer ein gutes Spiel. Diese „Ehre" kommt jedoch für mich *Skyward Sword* zu. *Spirit Tracks* hingegen ist kein herausragender, aber ein sehr unterhaltsamer Ableger. **8**

An *Spirit Tracks* habe ich alleine schon deshalb viele schöne Erinnerungen, weil es das erste Spiel war, das ich seinerzeit als Praktikant bei der N-ZONE mittesten durfte! Und auch heute macht's mir noch viel Spaß. **8**

Das mag nun langweilig klingen, aber in puncto *Zelda* gefallen mir die traditionsbewussteren Teile immer am besten. Kleine Spin-offs wie dieses mit der Lokomotive sind wirklich charmant, aber für mich nicht 1. Liga. **7**

So, so, ein *Zelda*-Spiel, was? Die sollen ja richtig toll sein, hab ich gehört. Da kann man echt nur eine gute Wertung vergeben. Okay, Jungs, ihr könnt die Schläger jetzt wieder wegpacken! Marco – runter mit dem Katana! **7**

Typoman (Wii U eShop)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 50

Die Idee hinter *Typoman* finde ich herausragend gut, die Umsetzung hingegen leider ganz und gar nicht. Das geniale Konzept kann unter einer Schicht an schlechten Designentscheidungen und anderen Makeln nicht aufgehen. **6**

Ich mag den Look von *Typoman* und finde das Buchstaben-Kozept wirklich grandios. Dennoch hätte ich mir mehr Substanz gewünscht. So kommt *Typoman* nicht an Wii-U-Indie-Perlen wie *Shovel Knight* ran. **7**

Noch ein Spiel, was mir auf der Gamescom präsentiert wurde. An *Typoman* hatte ich seinerzeit jedoch weit mehr Spaß. Das endgültige Spiel ist zwar kein Burner geworden, in seinen Ansätzen aber immer noch voll okay. **6**

Jeder, der auch nur ansatzweise etwas für frische Videospielideen und den Indie-Gedanken übrig hat, sollte *Typoman* zocken. Und zwar exakt ein einziges Mal. Danach macht's nämlich keinen Bock mehr. **7**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 03. Dezember 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2015		
S. 26 & 70 Xenoblade Chronicles X	Nintendo	04. Dezember 2015
Januar 2016		
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
Februar 2016		
Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
Pokémon Tekken	Nintendo	Frühjahr 2016
UPDATE Star Fox Zero	Nintendo	April 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 12 NEU The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	04. März 2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Project Guard	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
UPDATE FAST Racing Neo	Shin'en	10. Dezember 2015
UPDATE Human Resource Machine	Little Inferno	03. Dezember 2015
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE 6180 to the Moon	Turtle Cream	2015/2016
UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2015/2016
UPDATE A.N.N.E	Gamesbymo	2015/2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
UPDATE Action Henk	Curve Digital	2015/2016
UPDATE Adventures of Pip	TicToc Games	2015/2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2015/2016
UPDATE Aztez	Team Colorblind	2015/2016
UPDATE Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015/2016
UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015/2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
UPDATE Chasing Dead	2020 Venture	2015/2016
UPDATE Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015/2016
UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015/2016
UPDATE Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	2015/2016
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
UPDATE Dance of the Damned	Nexis Games	2015/2016
UPDATE Dex	Treadlocks	2015/2016
UPDATE Dot Arcade	James Montagna	2015/2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015/2016
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015/2016
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
UPDATE Flavoured Cats	CW Games	2015/2016
UPDATE Forced	BetaDwarf	2015/2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
UPDATE Forma.8	MixedBag	2015/2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
UPDATE Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2015/2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
UPDATE Hex Heroes	Prismatic Games	2015/2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
UPDATE Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015/2016
UPDATE Infinity Runner	Wales Interactive	2015/2016
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2015/2016
UPDATE Life of Pixel	Super Icon	2015/2016
UPDATE Limbo	Playdead	2015/2016
UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015/2016
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
UPDATE Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	2015/2016
UPDATE March of War	ISOTX	2015/2016
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015/2016
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2015/2016
UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015/2016
Poi	Polykid	2015/2016
UPDATE Poncho	Rising Star Games	2015/2016
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2015/2016
UPDATE Rive	Two Tribes	2015/2016
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2015/2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
UPDATE Shadow Puppeteer	Sarenta Studio/Snow Cannon	2015/2016
UPDATE Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015/2016
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015/2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2015/2016
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2015/2016
UPDATE Slain!	Digerati Distribution	2015/2016
UPDATE Songs of Seven	Enlightened Games	2015/2016
UPDATE Soul Axiom	Wales Interactive	2015/2016
UPDATE Space Hulk	Hoplite Research	2015/2016
UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015/2016
UPDATE The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2015/2016
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015/2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
UPDATE Twisted Fusion	Leuvision	2015/2016
UPDATE U Craft	Nexis Games	2015/2016
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2015/2016
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2015/2016
UPDATE Windup Knight 2	Robot Invader	2015/2016
UPDATE Wonder Flick	Level-5	2015/2016
UPDATE Zombie Vikings	Zoink Games	2015/2016
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
NEU Kirby Mass Attack	Nintendo	03. Dezember 2015
UPDATE Kirby: Power-Malpinsel	Nintendo	03. Dezember 2015
NEU Zack & Wiki: Der Schatz von Barbaros	Capcom	03. Dezember 2015
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Drill Dozer	Nintendo	Nicht bekannt
Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2015		
S. 36 UPDATE Mario & Luigi: Paper Jam Bros.	Nintendo	04. Dezember 2015
UPDATE Story of Seasons	Nintendo	31. Dezember 2015
Januar 2016		
S. 16 Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	29. Januar 2016
NEU Pokémon Rumble World	Nintendo	22. Januar 2015
Februar 2016		
Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
UPDATE Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	19. Februar 2016
The Legend of Legacy	NIS America	05. Februar 2016
2016		
Bravely Second: End Layer	Nintendo	1. Quartal 2016
S. 18 UPDATE Dragon Quest VII: Fragmente der Ver…	Square Enix	2016
S. 19 UPDATE Dragon Quest VIII: Die Reise des ver…	Square Enix	2016
Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
S. 14 UPDATE Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	25. März 2016
UPDATE Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen …	Nintendo	2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
Project X Zone 2	Bandai Namco	Frühjahr 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
Stella Glow	NIS America	11. März 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Weitere Ankündigungen		
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
NEU Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale	XSEED	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt
3DS eShop: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
UPDATE Dementium: Remastered	Renegade Kid	Januar/Februar 2016
NEU Pokémon Picross	Nintendo	03. Dezember 2015
UPDATE Steam World Heist	Image & Form Games	10. Dezember 2015
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
UPDATE Antipole DX	Saturnine Games	2015/2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
UPDATE Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015/2016
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	NIcht bekannt
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015/2016
Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
UPDATE Grinsia	Nicalis	2015/2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
UPDATE Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2015/2016
UPDATE Mega Man: Legacy Collection	Capcom	23. Februar 2016
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2015/2016
Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
NEU Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2015/2016
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2015/2016
Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2015/2016
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015/2016
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015/2016
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015/2016
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015/2016
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	2015/2016
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2015/2016
Zero Time Dilemma	Aksys Games	Sommer 2016
3DS Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
NEU Pokémon Blaue Edition	Nintendo	27. Februar 2016
NEU Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	27. Februar 2016
NEU Pokémon Rote Edition	Nintendo	27. Februar 2016
3DS Virtual Console		
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mobile		
Miitomo	Nintendo	Anfang 2016
Pokémon Go	Nintendo	2016

ZACK & WIKI: DER SCHATZ VON BARBAROS (Wii U eSHOP)

Hersteller: Capcom **Genre:** Adventure **Termin:** 03. Dezember 2015

POKÉMON PICROSS (3DS eShop)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 03. Dezember 2015

XENOBLADE CHRONICLES X

Rollenspiel Nintendo und Monolith Soft greifen nach den Sternen – und nehmen euch mit in das wohl größte Abenteuer, das es auf der Wii U je gegeben hat. Nach ewig langer Wartezeit dürfen endlich auch deutsche Piloten in ihrem ganz eigenen Kampfroboter Platz nehmen.

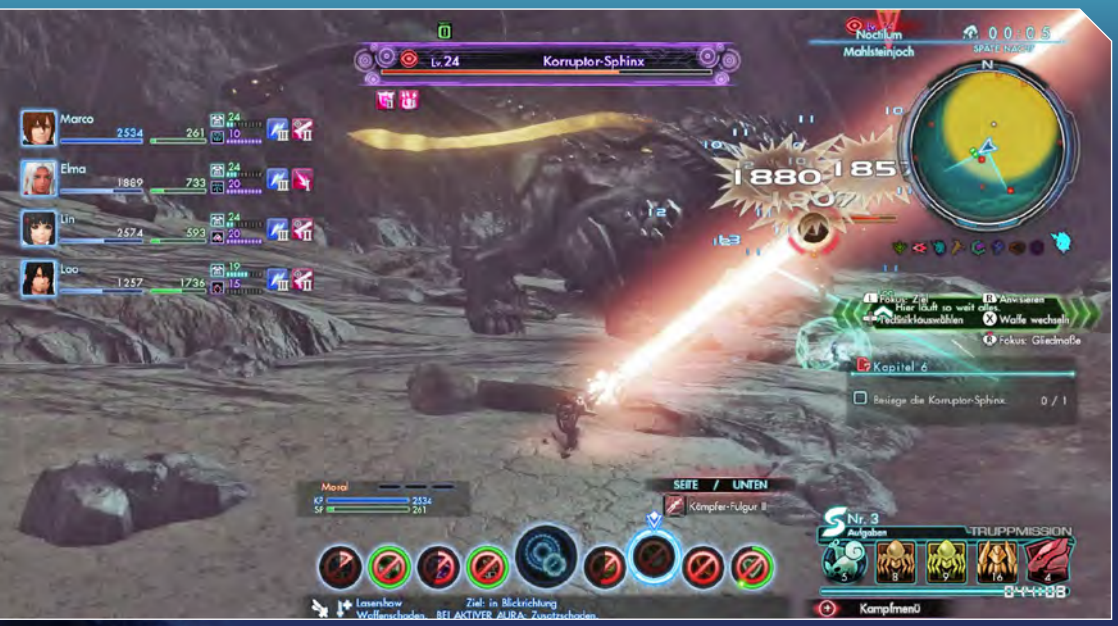
Flucht vom Planeten Erde: Nur wenige Schiffe sind der Invasion entkommen. Es besteht sogar die Möglichkeit, dass ihr zu den letzten Überlebenden gehört.

Nach diesen Lichtsäulen solltet ihr immer Ausschau halten. Sie dienen nicht nur als Teleporter, sondern liefern in regelmäßigen Abständen auch Rohstoffe.

Versucht euch doch einmal vorzustellen, wie alt ihr im Jahr 2054 sein werdet. Mit großer Wahrscheinlichkeit steht ihr kurz davor, in die wohlverdiente Rente zu gehen oder gönnt euch dank dieser schon seit längerer Zeit einen friedlichen Ruhestand. Im Falle einiger N-ZONE-Redaktionsmitglieder besteht sogar die Aussicht, dass sie sich längst in der Gesellschaft von Satoru Iwata befinden und sich zusammen mit ihm ein Glas Zitronenlimonade gönnen. Eine vielleicht gar nicht so schlechte Gesamtsituation, wenn man sich das Ausgangsszenario von *Xenoblade Chronicles X* anschaut. Dort hat die Menschheit samt Planet Erde im Jahr 2054 nämlich das große Pech, zwischen die Fronten von zwei verfeindeten außerirdischen Invasoren zu geraten. Schlimmer noch: Die Erdenbewohner selbst werden von den Aliens schnell als minderwertiges Geschwür klassifiziert, das so schnell wie möglich vom Antlitz des Planeten getilgt werden muss. Ein Glück, dass die Nationen dieser Welt nicht untätig geblieben sind. Alle wichtigen Metropolen der Erde haben Vorkehrungen getroffen und riesige Raumfrachter gebaut, um die Flucht ins Ungewisse zu wagen – einen offenen Krieg mit den technisch überlegenen Invasoren hat man von Beginn an nämlich konsequent ausgeschlossen. Aus gutem Grund, wie man bei der tatsächlichen Flucht leider am eigenen Leib erfahren muss, denn ein Großteil der menschlichen Schiffe wird von den feindlichen Streitkräften so gut wie mühelos per Laserbeschuss aus der Stratosphäre geholt.

Erst umwerfen, dann draufhalten: Um bei euren Gegnern richtig viel Schaden zu verursachen, müsst ihr sie zunächst Richtung Boden zerren und dann mit starken Spezialangriffen attackieren.

Für wichtige Story-Missionen versammelt sich die Truppe im BLADE-Hauptquartier. Euch entgeht allerdings sehr viel Gameplay, wenn ihr euch ausschließlich der Hauptkampagne widmet. Zieht lieber auch auf eigene Faust los!



Die stachelig umrandete Schadensanzeige macht es deutlich: Hier richten wir gerade mehr Schaden an als sonst üblich.

Eine neue Heimat

Während um einen herum die Brüder und Schwestern, wie auch ihre Heimat, in Flammen aufgehen, gelingt einem Schiff namens „Weißer Wal“ die Flucht. Das Glück ist jedoch nur von kurzer Dauer. Nach einigen Jahren des ziellosen Umherirrens in den Weiten des Alls kommen euch die einstigen Invasoren auf die Spur und verwickeln euch über einem unbekannten Planeten in schwere Kämpfe, was den Absturz des Raumschiffes nach sich zieht. Für einen ungewissen Zeitraum konnte man die Streitkräfte des Feindes zwar zurückschlagen, eine erneute Flucht ist aufgrund der Zerstörung des weißen Wals aber nicht länger möglich. Lediglich die bewohnbare Kuppel des Schiffs ist heil unten angekommen, welche fortan als letzte Bastion der Menschheit gilt. Zu den wenigen Privilegierten, die auf Mira (so der Name des frisch entdeckten Planeten) ihr neues Leben beginnen dürfen, zählt auch ihr. Allerdings dürft ihr auf Mira nicht sofort Fuß fassen, denn eure Rettungskapsel ist weiter außerhalb in der Wildnis eingeschlagen. Ohne jedwede Vorahnung im Kälteschlaf verweilend, werdet ihr zu Beginn des Spiels von einer hochrangigen Soldatin namens Elma geborgen, die euch fortan unter ihre Fittiche nimmt. Spielerisch ist der Rundgang durch eure neue Heimat New Los Angeles also als erstes Tutorial zu verstehen. Neben den unterschiedlichen Sektionen von NLA, die aus Wohn-, Produktions- und Administrationsbezirken bestehen, wird euch eine Mitgliedschaft in der BLADE-Organisation angeboten. Nach einem bestandenen Eignungstest, wohlgemerkt. Als BLADE-Offizier werden euch die unterschiedlichsten Aufgaben anvertraut, die ihr zum Wohle von New Los Angeles nach bestem Gewissen erledigt. Hierfür ist die Verwaltung abermals in mehrere Divisionen mit unterschiedlichen Aufgabenspektren aufgeteilt, einer davon dürft ihr euch anschließen. Das hat vor allem darauf Einfluss, welche Boni ihr in gewissen Zeitabständen bekommt und mit welcher Unterstützung ihr auf euren Einsätzen zählen könnt. Faul zu Hause rumlungern könnt ihr aber bei keinem der euch zur Verfügung stehenden Verbände. Früher oder später werdet ihr euch außerhalb der schützenden Stadtmauern von NLA der Flora und Fauna Miras stellen müssen.

Auch innerhalb von New Los Angeles warten Unmengen von Missionen darauf, von euch erledigt zu werden. Hört euch also immer gut um.

Zeit für Humor muss sein: Lin ist nicht nur ein Computer-Genie, sondern auch eine begeisterte Köchin. Dies bekommt vor allem der knuffige Tatsu oft zu spüren.

Jeder Skell im Spiel verfügt auch über eine Fahrzeug-Funktion, mit der ihr durch die Gegend heizen könnt.

Auch im ersten Weltenabschnitt Primordia wimmelt es von starken Kreaturen wie diesem Level 54-Bolide, mit denen ihr euch lieber erst später anlegen solltet .

Abwechslungsreiche Welt

Die Spielwelt von *Xenoblade Chronicles X* als groß zu bezeichnen, darf gut und gerne als Untertreibung bezeichnet werden. Alle fünf miteinander verbundenen Gebiete von Mira ergeben zusammen eine gigantische Masse, an die selbst riesige Rollenspiele wie *The Elder Scrolls: Skyrim* oder jüngst *Fallout 4* nicht herankommen. Das Spektrum reicht dabei vom idyllischen Grün samt ehrfurchtsgebietenden Wasserfällen über Dschungel- und Wüstenlandschaften bis hin zu fremdartigen Strandebenen sowie gefährlichen Lava-Welten. Hervorzuheben ist dabei, dass ihr schon frühzeitig in Regionen aufbrechen könnt, die innerhalb der Story erst sehr viel später relevant werden. Eurem Forscherdrang sind also so gut wie keine Grenzen gesetzt, gäbe es da nicht die heimische Tierwelt und so manche feindlich gesinnte Fraktion, die sich euch in den Weg zu stellen versucht. Friedliche Pflanzenfresser dösen zwar lieber in der Sonne, als euch Beachtung zu schenken, Raubtiere jedoch gehen flugs zum Angriff über, wenn ihr ihnen zu nahe kommt. Ob ihr euch auf den Kampf einlassen solltet oder lieber die Beine in die Hand nehmt, hängt vom Level des Gegners und eurer eigenen Stufe ab. Die Macher haben bewusst bereits im ersten Gebiet einige besonders harte Monster platziert, die eure Truppe mit einem Schlag zerpflücken können. Klingt zunächst unfair, verschafft euch aber schnell den nötigen Respekt für die Spielwelt: Ihr seid hier gestrandet, ihr habt euch an die Regeln zu halten. Nicht immer ist dabei der offensichtlichste Weg durch die Landschaft auch der richtige. Sehr oft müsst ihr nach versteckten Pfaden und Höhlen Ausschau halten, um den Weg zur nächsten Hauptmission zu finden.

Meistert ihr in den Kämpfen kleinere QTEs, erhaltet ihr einige Fähigkeitenboni und auch verlorene Gesundheit wieder.

Wochenlanges Spielvergnügen

Als Open-World-Titel hat *Xenoblade Chronicles X* neben der gerade schon erwähnten Hauptgeschichte auch eine ganze Menge Nebenmissionen zu bieten. Bis ihr sämtliche Geheimnisse, Sondermissionen und Items gemeistert habt bzw. euer Eigen nennt, dürften selbst RPG-Vollprofis wochenlang beschäftigt sein. Allerdings ist es nicht allein dem puren Umfang zu verdanken,

Für ein umfangreiches Skell-Tuning geht es ab in die Werkstatt. Das Customizing für die eigenen Mechs macht irre Laune.

dass *Xenoblade X* ein so lang andauerndes Spielvergnügen ist, denn gerade im Quest-System steckt so mancher Design-Kniff. Ein Beispiel hierfür sind die sogenannten Harmonie-Missionen, von denen ihr jeweils nur eine auswählen könnt, die ihr dann nicht abbrechen dürft. Auch wenn stets ein empfohlener Level-Wert für euren Charakter angegeben wird, müsst ihr oftmals in Gebiete aufbrechen, die ihr zu diesem Zeitpunkt noch gar nicht erforscht habt. Im schlimmsten Fall kommen hier noch Gegenstände hinzu, deren Fundort nicht genauer spezifiziert wird. Wo genau ihr einen Flohsackkürbis in Oblivia finden könnt, verrät euch die Missionsbeschreibung nämlich nicht.

Angesichts der puren Größe des Wüstenareals stehen euch möglicherweise stundenlange Wanderungen bevor, bis ihr durch Zufall endlich das sandige Gemüse findet. Nur vage beschriebene Sammel-Quests wie diese gibt es in *Xenoblade X* haufenweise, sonderlich interessant sind dabei leider nur wenige. Viele verkommen zudem zu schnöden „Bring Gegenstand A zu Person B und von dort weiter zum Ort C"-Quests, was durchaus mit Geld und nützlichen Items entlohnt, aber auch mit vielen unnötigen Dialogen in die Länge gezogen wird. Für kontinuierlich fließende Einnahmen und Mineralien gilt es außerdem an bestimmten Orten in Mira Sonden zu platzieren, welche sich zudem noch aufwerten und miteinander kombinieren lassen. Förder- und Forschungssonden treiben dabei die Menge der gewonnenen Ressourcen in die Höhe, die wiederum in die verschiedenen Waffenhersteller daheim in New Los Angeles investiert werden können. Da einmal platzierte Sonden zudem eine Schnellreise-Funktion auf dem Touchpad der Wii U beinhalten, ist es eine eurer wichtigsten Aufgaben, diese Punkte auf der Landkarte ausfindig zu machen. Dadurch hält in *Xenoblade X* ein motivierendes, in sich geschlossenes Wirtschaftssystem Einzug, das perfekt mit dem zugrunde liegenden Szenario des Spiels harmoniert. Als die wahrscheinlich letzten verbliebenen Menschen im Universum gilt es nun, eine Grundlage für die kommenden Generationen zu schaffen. Über die Story wollen wir hier im Test keine großen Worte verlieren. Sobald sie nach den ersten Kapiteln langsam in Fahrt kommt, werdet ihr das Gamepad nicht mehr so schnell aus der Hand legen wollen. Welches Geheimnis erwartet euch im noch nicht geborgenen Lebensspeicher des Weißen Wals? Warum gehen die Ganglion-Invasoren mit einem so fanatischen Eifer der Ausrottung der Menschheit nach? Seid versichert, dass *Xenoblade X* bei der Hintergrundstory ebenso epische Kaliber auffährt wie schon beim spielerischen Umfang.

Umschubsen erwünscht

Bis es aber so weit ist und ihr Antworten auf eure Fragen bekommt, habt ihr genügend Zeit, um euch mit den kämpferischen Aspekten von *Xenoblade X* vertraut zu machen. Das Kampfsystem ist in seinen groben Zügen bereits aus dem Vorgänger *Xenoblade Chronicles* bekannt und setzt auf eine Mischung aus rundenbasierten und in Echtzeit ablaufenden Kämpfen, in denen ihr euch frei bewegen könnt. Jeder der unzähligen Charakterklassen stehen noch mehr Sonderfähigkeiten und Talente zur Verfügung, von denen ihr euch acht Stück auf eine Task-Leiste legen könnt. Auf jedes einzelne Element einzugehen würde wohl unseren Testrahmen sprengen, eine Besonderheit wollen wir euch aber nicht vorenthalten. Wichtig ist nämlich vor allem, den Gegner durch bestimmte Fertigkeiten ins Schwanken und anschließend zu Fall zu bringen, denn nur dann seid ihr in der Lage, massiven Schaden zu verursachen. Neben einer ausgeklügelten Taktik – gerade in der zweiten Spielhälfte – wird in *Xenoblade X* also auch das richtige Timing verlangt. Über viele Finessen lässt euch das Spiel allerdings leider im Dunkeln, wes-

Menschen sind nicht die einzige intelligente Spezies auf Mira. Weitere Alien-Völker gesellen sich rasch dazu.

Jeweils nur Handlungs- oder Harmoniemissionen dürfen gleichzeitig angenommen werden. Diese sind oftmals an zu erfüllende Grundbedingungen gekoppelt.

Ein wichtiger Schritt: Der Moment, wenn ihr in euren ersten Skell steigt, verändert das gesamte Spielgefühl des RPGs.

halb ein Blick in die spielinterne Anleitung anzuraten ist. Auch der korrekte Einsatz der haushohen Skell-Roboter will gelernt sein. Ohne eine abgeschlossene Versicherung ist jeder verlorene Skell ein schmerzhafter Verlust. Das ist insofern doppelt schade, weil das eigene Ausstatten und Umrüsten der persönlichen Mechs ein echtes Highlight in *Xenoblade X* darstellt, woran auch das fantastische Artdesign seinen Anteil hat. Dies gilt auch für die detailreich gestaltete Spielwelt mit ihrer abwechslungsreichen Tierwelt. Negativ sticht jedoch das optische Charakterdesign hervor – moderne 3D-Grafik verträgt sich einfach nicht sehr gut mit dem Stil der *Xeno*-Serie.

Das größte Wii-U-Spiel ever?

Von solch kleinen Banalitäten einmal abgesehen, merkt man dem Spiel deutlich an, dass es die Hardware der Wii U bis zum Äußersten beansprucht und dabei mehr verlangt, als die Konsole hergibt. Unzählige veraltete Texturen kann man ja noch akzeptieren. Plötzlich vor einem aufploppenden Riesenmonster zu stehen, das sofort zum Angriff übergeht und dadurch das Spielgeschehen beeinflusst, leider überhaupt nicht. Entwarnung geben können wir übrigens bei der im Vorfeld erwähnten Zensur des Spiels. Der weibliche Charakter Lin ist immer noch 13 Jahre alt und es können nach wie vor einige recht freizügige Outfits für sämtliche Figuren im Spiel erstanden werden. Sicher, ein Playboy-Bunny-Kostüm mag nicht sonderlich zur Stimmung des Spiels beitragen. In seinem Herzen ist *Xenoblade X* jedoch ein umfangreiches, tiefgründiges und sehr detailverliebtes Rollenspiel – das größte, welches die Wii U je zu Gesicht bekommen wird. Grafische wie designtechnische Altlasten, so wunderbar klassisch das Spiel auch gehalten sein mag, verhindern allerdings eine Top-Wertung jenseits der 90er-Grenze. Zu den besten RPGs dieses Jahres darf *Xenoblade Chronicles X* dennoch ohne jeden Zweifel gezählt werden. Bemannt eure Mechs!

Marco Cabibbo

Was für eine Augenweide! An schönen Panoramen wie hier auf Sylvalum mangelt es in *Xenoblade Chronicles X* definitiv nicht.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Das perfekte Spiel für den Winter – und auch für den darauf folgenden Frühling."

Was habe ich *Xenoblade Chronicles X* seit dem ersten Trailer vor fast drei Jahren herbeigesehnt! Mit meiner eigenen Mech-Truppe durch den gewaltigen Kontinent Mira ziehen und ganz nebenbei die heimische Kolonie aufbauen: mit diesem Konzept hatte Monolith Soft meine Neugier geweckt. Und sie haben mich nicht enttäuscht. Wer ein durchdachtes wie umfangreiches RPG sucht, findet mit *Xenoblade Chronicles X* seinen spielbaren Seelenpartner. Viele kleine Ungereimtheiten beim Design haben mich beim 75-Stunden-Test aber immer wieder genervt aufschnaufen lassen. Wie üblich stört mich die veraltete Technik zwar kaum, ich kann aber nachvollziehen, wenn sich andere Spieler damit nicht anfreunden können. Kein perfekter Superhit, wohl aber ein geiles Rollenspiel!

Xenoblade Chronicles X

Termin: 4. Dezember 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Dem prima Artdesign verdankt *Xenoblade X* seine knappe 7. Ansonsten ziehen sich technische Mittelmäßigkeiten leider durch das ganze Spiel.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Die japanische Sprachausgabe wurde gestrichen, dafür gibt es passable Sprecher. Der OST schwankt dabei von superb bis unpassend (Rap-Tracks).

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Gesamte Weltkarte auf Touchpad. In den unzähligen Menüs findet man erst nach einigen Stunden Übung genau das, was man sucht. In den Kämpfen behaltet ihr stets die Kontrolle.

EINZELSPIELER 10
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Groß, größer, *Xenoblade Chronicles X*. Hier ist nichts anderes als die Höchstwertung zulässig. Vorsicht beim eShop-Download: Das Spiel besteht aus knappen 22 GB und verschlingt somit den Großteil der Festplatte.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 1-4; (1-32 asynchron) **Spieler offline:** -
Über das Internet dürft ihr auch mit anderen Spielern kleine Missionen erledigen und Gegenstände tauschen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Geniales Art- und Weltendesign
- ✚✚ Riesiger, prall gefüllter Umfang
- ✚☐ Viele verschiedene Berufsklassen
- ✚☐ Spannende Hintergrundgeschichte
- ✚☐ Mobile und kampfstarke Skells
- ➖☐ Soundtrack teils unpassend, nur engl. Sprecher
- ➖☐ Hin und wieder umständliches Quest-System
- ➖➖ Technisch teilweise um Jahre veraltet

WERTUNG/FAZIT

87

„Kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches Rollenspiel für Wii U!"

Auf jedem Feld erwartet euch eine kleine erklärende Geschichte wie diese. Am Anfang vor allem für die Fans ganz nett, nach wenigen Runden wird's aber sehr schnell eintönig.

ANIMAL CROSSING AMIIBO FESTIVAL

Partyspiel Die Tribute von Nintendo: die Sterni-Spiele. Geld sammeln, wie es nur ein Tom Nook könnte – und das mit einer großen Portion Glück. Ein virtuelles Brettspiel der besonders öden Art.

Seit *Animal Crossing: New Leaf* warten die Fans der kleinen Viecher auf einen Ableger für die Wii U. Was wir von Nintendo stattdessen bekommen haben, ist ein Brettspiel im Stile von *Mario Party*. Das könnte Spaß machen, denkt sich die Fangemeinde möglicherweise. Könnte es tatsächlich auch, wenn man kompetitive Minispiele ins Hauptspiel eingebunden hätte und das Gesamtpaket spannender gestaltet hätte.

Glückspilze gesucht

Wer immens viel Multiplayerspaß erwartet, wird schon gleich bei der ersten Partie dieses Spiels bitter enttäuscht. Bis zu vier Spieler durchleben einen Monat zusammen, wobei jede Runde einen Tag darstellt. Und mehr als eure Amiibo-Figur auf den Sensor zu stellen, um zu würfeln, tut ihr nicht. Ihr rückt weiter, entscheidet euch vielleicht einmal für eine Richtung und landet entweder auf einem guten oder einem schlechten Feld. Erstere bringen Glückspunkte und/oder Sternis, Letztere nehmen euch diese weg. Um diese Gewinne oder Verluste zu erklären, kann man jeweils eine kleine Zwischensequenz betrachten. Das ist für Fans der Reihe ganz süß, schließlich kennt man die Charaktere und den Charme dahinter. Jedoch wird das auch für utimative Verehrer der Tierchen schnell langweilig und öde. Abwechslung sollen hierbei die verschiedenen Events bieten: Je nach Monat können Angel- oder Insektenturniere ausgetragen werden, jede Woche sind verschiedene Besucher zu Gast wie Rainer oder Smeralda. Doch wer sich einbildet, er könne seine jahrelang antrainierten Angelskills auspacken, der irrt. Der Schritt aufs Treppchen wird einmal mehr vom Glück entschieden. Wer nach dem nächsten Zug auf dem besseren Feld – grün, silber oder gold – landet, fängt je nachdem einen kleineren oder größeren Fisch. Der Beste bekommt Glückspunkte und kommt damit dem Sieg einen Schritt näher, denn wer am Ende die meisten diese Punte vorwei-

Mit den Amiibo-Sammelkarten spielt ihr die verschiedenen Minigames. Hierbei sind zwischen eine und sechs Stück nötig. Auswahl bringt aber ein wenig mehr Spaß ins Game.

Beim Animal Quizzing wird euer Wissen über die Welt von *Animal Crossing* getestet. Je schneller ihr die Fragen beantworten könnt, desto höher fallen die Boni aus.

Bei „Der Eichenmann kommt" steuert ihr die Richtung eurer Truppe mit der jeweiligen Karte. Ziel des Spiels: Alle Eicheln sammeln und sich nicht erwischen lassen.

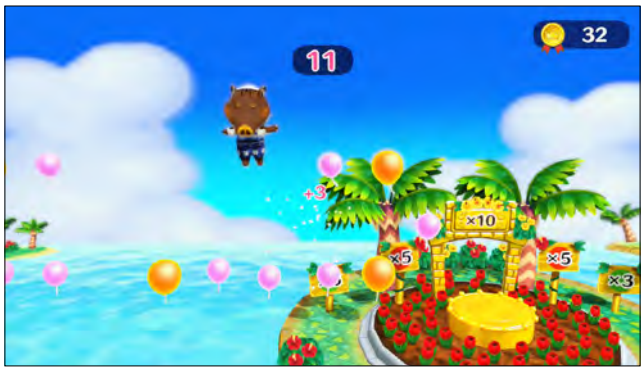
sen kann, gewinnt. Sternis werden pro 1.000 Stück nach dem Game ebenso in jeweils einen Glückspunkt umgewandelt. Sparen und investieren ist angesagt: Wer möglichst viel Geld scheffeln will, kann sonntags wie auch in den Hauptspielen Rüben kaufen und sie dann über die nächste Woche verhökern. Die Preise schwanken jedoch, wie bei Aktien üblich. Je nach Feld könnt ihr einen anderen Preis für euer Gemüse bekommen, und der ist wieder einmal – man stelle sich hier ein genervtes Augenrollen vor – eine Frage des Glücks.

Minigames – Die Rettung?

Einziger Lichtblick im Dunkel sind die zumindest kurzzeitig lustigen Minispiele. Um jedoch alle freizuspielen, braucht ihr Glückstickets, welche ihr durch das Hauptspiel oder andere Minispiele ergattern könnt. Die Luftballoninsel wird euch von Anfang an freigeschaltet, für alle anderen müsst ihr mehrere Glücktickets hinblättern. Die acht Minispiele hingegen sind, im Gegensatz zum Hauptspiel, abwechslungsreich. Vom Animal-Crossing-Quiz über Hau den Resetti bis hin zum Zeltraten (eine Art Mastermind-Abklatsch) ist sowohl für Denker als auch für die Geschickten etwas dabei. Um die Minispiele spielen zu können, benötigt ihr aber Amiibo-Karten – und für ein wenig Abwechslung sind auf jeden Fall mehr als die drei enthaltenen nötig.

Nette Idee, miese Umsetzung

Eigentlich doch ein ganz guter Einfall, eine ganze Familie oder vier Freunde auf der heimischen Couch um das Gamepad zu versammeln. Wäre *Animal Crossing: Amiibo Festival* etwas spannender gestaltet, besagte Minispiele ins Hauptgame eingebaut, dieses dann ein wenig ausgeglichener und nicht nur Glückssache, hätte das was werden können. Besonders die Tatsache, dass man ohne eine passende Amiibo-Figur nicht mal ins Hauptmenü kommt, ist mehr als ärgerlich. Und auch die Sammelkarten dienen vor allem einem: Geldmacherei. Da kann auch der gewohnte *Animal Crossing*-Charme nicht mehr viel reißen. Es bleibt leider einer von Nintendos größten Flops seit Längerem. **Laureen Eggmann**



Auf der Luftballoninsel müsst ihr einen Charakter eurer Wahl möglichst viele Ballons zerplatzen lassen. Um die Punkte zu bekommen, darf er jedoch nicht im Wasser landen.

Ihr würfelt und zieht so über das Spielbrett. Die Gyroiden in den Ecken geben euch jeweils einen Stempel, der Bonuspunkte bringt.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Hoffnung war kurzzeitig da, am Ende blieb jedoch nur die bitterböse Enttäuschung."

Für *Animal Crossing*-Fans wie mich ist dieses Spiel mehr als nur ein Schlag ins Gesicht. *Amiibo Festival* hat wenig bis keinen Inhalt: sinnloses Gewürfle, pure Glückssache und dazwischen nette, aber sinnfreie Zwischensequenzen. Ausgerechnet auf der Zielgeraden landet man dann zufälligerweise auf einem Feld, das einen alle Sternis – in meinem Fall waren das knapp 20.000 – und damit dann auch den Sieg kostet. So unerwartet unfair, dass man nur traurig darüber lachen kann, für kleine Kinder wäre das aber ein Grund für den absoluten Rage-Modus. Die Minispiele sind süß, vor allem das Quiz und das Zeltraten fand ich einigermaßen amüsant, aber auch nur so fünf Mal. Aber wow, man kann für seine Amiibo-Figuren neue Outfits freischalten, je mehr Glückspunkte man hat. Superb. Absolut fantastisch. Nicht.

Animal Crossing: Amiibo Festival

Termin: 20. November 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Der gewohnte *Animal Crossing*-Charme. So charmant hätte ein vollwertiges Spiel der Serie auf der Wii U also aussehen können (!). Jammerschade.

SOUND 6
Sprache/Text: - /Deutsch
Die Melodie auf dem Titelbildschirm wird immens schnell nervig und auch alle anderen Titel haben nicht gerade Ohrwurmcharakter.

STEUERUNG 5
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Amiibo-Figuren und Karten nötig Amiibo draufstellen, fertig. Benötigt wird nur das Gamepad. Bis zu vier Leute müssen sich also darum herumquetschen oder es ständig weiterreichen. Schon recht umständlich alles.

EINZELSPIELER 3
Schwierigkeitsgrad: leicht
Es gesellen sich 3 NPCs zu der Partie: Den Großteil der Spielzeit hockt ihr fast tatenlos rum. Die Minispiele sind für Einzelspieler auf Dauer öde und unschön umgesetzt.

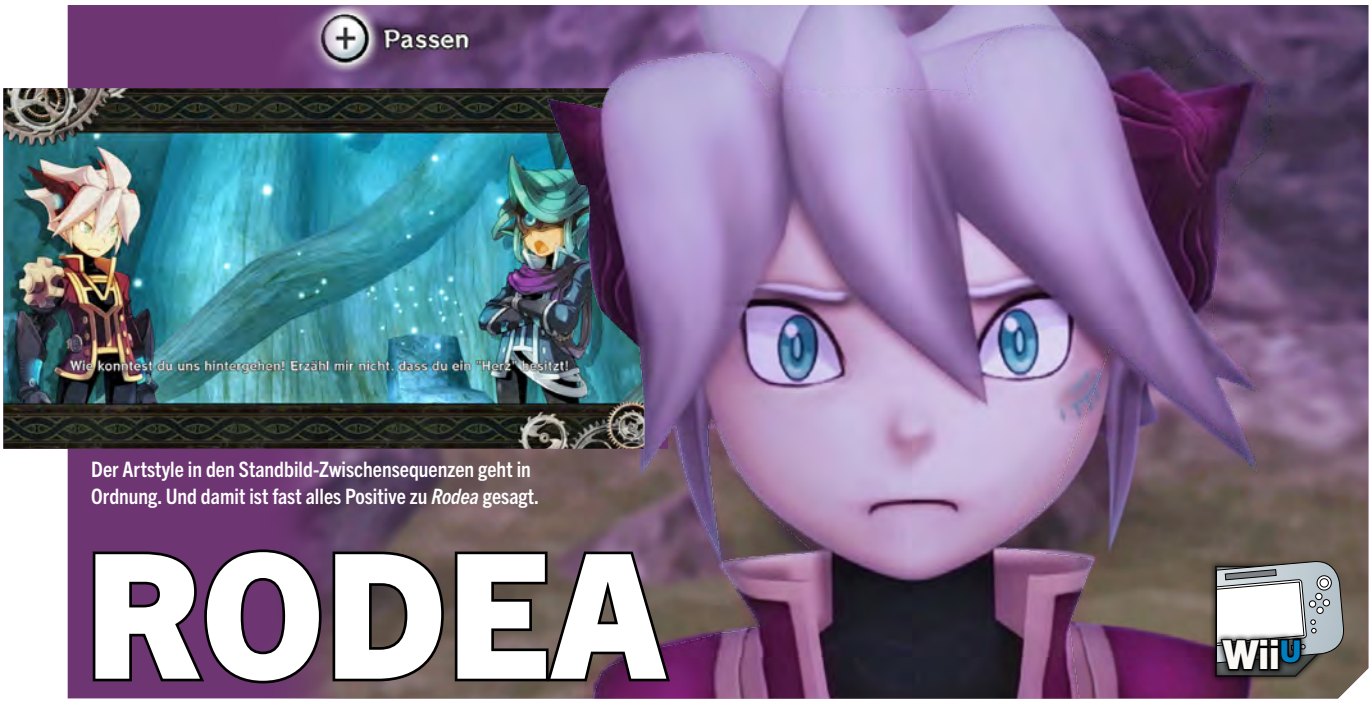
MEHRSPIELER 5
Spieler online: - **Spieler offline:** 2-4
Das Gamepad wird weitergereicht oder in die Mitte gelegt. Vor allem die Minispiele arten somit schnell in Chaos aus.

PRO / CONTRA
- ☐ Gewohnt süße Grafik
- ☐ Alte Bekannte aus den Vorgängern
- ☐ Ganz nette Minigames …
- ☐ … deren Umsetzung zu wünschen übrig lässt
- ☐ Bekanntes Gameplay? Fehlanzeige.
- ☐ Alleine sehr witzlos, zu mehreren nur bedingt spaßig
- ☐ Meistens reine Glückssache
- ☐ Keine Abwechslung beim Brettspiel

WERTUNG/FAZIT

50

„Ein langweiliges Brettspiel mit netten Minigames: Liebevoll, aber sehr öde."



Der Artstyle in den Standbild-Zwischensequenzen geht in Ordnung. Und damit ist fast alles Positive zu *Rodea* gesagt.

RODEA THE SKY SOLDIER

Action *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* und *Devil's Third* bekommen einen potenten Konkurrenten im Kampf um den Titel „schlechtestes Wii-U-Spiel".

Rodea: The Sky Soldier hat eine lange Entwicklungsgeschichte hinter sich. Ursprünglich als Wii-Titel konzipiert, war das unter der Leitung von *Sonic*-Schöpfer Yuji Naka geschaffene Spiel bereits 2011 fertiggestellt, wurde aber ohne Erklärung trotzdem nicht veröffentlicht. Fast fünf Jahre und einen Konsolenwechsel später erscheint der Titel jetzt doch noch für Wii U – und wir können erahnen, warum man sich damals entschieden hat, ihn in der Schublade versteckt zu lassen.

Frei wie ein Roboter

Rodea: The Sky Soldier erzählt die Geschichte des titelgebenden Helden, eines Roboters, der nach einem tausendjährigen Schlaf ohne Erinnerung wieder erwacht. Seine Aufgabe ist es fortan, das Land Garuda vor der Invasion durch böse Usurpatoren zu bewahren. Das klingt nicht besonders kreativ, ist es auch nicht und wird völlig belanglos primär mittels Standbildsequenzen erzählt. Dazu kommt, dass die Dialoge zum Schreien klischeebeladen und dümmlich geschrieben sind. Immerhin machen die wahlweise japanischen oder englischen Sprecher ihre Sache passabel, wenngleich man mit dem typischen japanischen Teenie-Gekreische zurechtkommen muss. Zudem ist der Artstyle des Spiels ganz hübsch, sowohl hinsichtlich der Standbilder als auch der generellen Idee hinter der aus fliegenden Inseln bestehenden Welt. Ganz und gar nicht hübsch ist allerdings die Grafik, mit der dieser Stil umgesetzt wird: fast texturlose oder wahlweise völlig matschig aussehende Objekte, riesige, völlig leere Areale abseits des Hauptweges, die wirken, als hätte man sie schlicht und ergreifend nicht zu Ende entwickelt, Kantenflimmern an allen Ecken und Enden – und das alles angereichert um teils massive Ruckler. Da wundert es kaum noch, dass man auch regelmäßig an Gegenständen hängen bleibt, durch sie hindurchfällt oder anderswie durch einen Bug am Vorankommen gehindert wird.

Spaßig wie Magen-Darm-Grippe

Aber hey, wir können über die Technik hinwegsehen, wenn dafür der Rest des Spiels – ach, lassen wir das. Die mit Abstand größte Katastrophe in diesem spielbaren Software-Bodensatz ist die Steuerung. Ursprünglich war diese für die Wii-Fernbedienung konzipiert, und das merkt man. Die Idee ist eigentlich ganz nett: Wir verfügen über eine begrenzte Flugdauer und können frei durch die Gegend sausen, solange wir irgendein festes Objekt vor uns sehen, an dem wir uns orientieren können.

Wir präsentieren: Eine der grafisch schöneren Stellen des Spiels. Echt jetzt. Oftmals bestehen die Umgebungen nämlich nur aus kaum texturierten Flächen.

Das klappt aber so überhaupt gar nicht. Die Steuerung ist unpräzise, ständig düst man in Richtungen, in die man nicht will, und die abstruse Kollisionsabfrage sorgt dafür, dass man von den meisten Objekten abprallt wie ein betrunkener Flummi. Verschlimmert wird die Situation durch die extrem missratene Kamera, über die wir nur theoretisch die Kontrolle haben und die ständig hin- und herwechselt und uns grundsätzlich nicht das zeigt, was wir sehen wollen. Pech für alle, die normalerweise mit invertierter Y-Achse spielen: Umstellen lässt sich die Achsenausrichtung nicht. Dies alles sorgt dafür, dass wir öfters das Zeitliche segnen, als uns lieb sein kann – und nach dem Verlust aller unserer Versuche die teils sehr langen Levels wieder ganz von vorne spielen müssen. Wer jetzt denkt: „Na, dann stecke ich eben die Wii-FB an, wenn der Titel dafür konzipiert wurde“: Diese Art der Steuerung wird nicht unterstützt und ist nur in der Wii-Fassung anwählbar, die der Erstauflage der Wii-U-Fassung beiliegt. Wer auch immer diese Entscheidung getroffen hat, hat zumindest der Wii-U-Fassung von *Rodea* endgültig den Todesstoß verpasst. Eine Touchscreen-Steuerung, die in unserer Vorstellung ebenfalls ganz gut hätte funktionieren können, gibt es übrigens auch nicht. Wir können noch lange aufzählen, was alles falsch läuft bei *Rodea*, aber das würde uns zu traurig machen. Wer sich selbst oder Spaß hasst, kann aber zugreifen. **Lukas Schmid**

Zwei Extreme: Entweder wir kriegen die Navigation aufgrund der miesen Steuerung gar nicht hin oder haben in diesen häufig automatischen Sequenzen gar nichts zu tun.

Besonders spaßig wird's, wenn zielsuchende Geschosse auf uns zurasen, wir aufgrund der Katastrophen-Steuerung k. o. gehen und den Level neu starten müssen.

Im Menü können wir in diesem Unterpunkt durch in den Levels gesammelte Gegenstände unsere Werte verbessern. Problem: Dazu müssen wir das Spiel spielen.

NOCH SCHLECHTER FLIEGEN AUF DEM 3DS

Bereits auf Wii U ist *Rodea: The Sky Soldier* eine Enttäuschung – die 3DS-Fassung unterbietet das aber noch einmal.

Immer wenn man glaubt, es kann nicht mehr schlimmer kommen, beweist einem die Realität das Gegenteil. *Rodea: The Sky Soldier* für den 3DS gelingt das Kunststück, die hundsmiserable Wii-U-Fassung noch einmal zu unterbieten. Ja, das Spiel an sich ist dasselbe, technisch sieht es aber noch einmal massiv schlechter aus – wobei eigentlich bereits die Wii-U-Technik auf dem Handheld machbar wäre. Den Todesstoß versetzt dem Spiel aber die noch unbrauchbarere Kamera.

Rodea: The Sky Soldier

Termin: 13. November 2015
Hersteller: NIS America
Entwickler: Kadokawa Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

23

„Aufgrund der noch schlechteren Grafik und Kamera sogar noch übler als auf Wii U“

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mieses Gameplay, miese Technik, miese Steuerung – ein absoluter Totalausfall“

Ich habe die folgende Bemerkung nicht nachgeprüft, bin mir aber fast sicher, dass die beiden Wertungen, die da unten stehen, die niedrigsten sind, welche ich in meinen fast sieben Jahren als Spieletester jemals vergeben habe. Und warum? Weil *Rodea: The Sky Soldier* meiner Meinung nach auch so ziemlich das schlechteste Spiel ist, welches die „Ehre“ zu testen ich jemals hatte. Hier stimmt wirklich nichts: Die Grafik ist hundsmiserabel, ganze Levelabschnitte sehen schlicht unfertig aus. Die Steuerung ist dermaßen schlecht, dass man genauso gut mit dem Hintern spielen könnte – und damit meine ich noch nicht einmal die vollkommen in den Sand gesetzte Kameraführung. Dann sind da ja auch noch Bugs. Herrje, da spiele ich stattdessen ja noch lieber *Sonic Boom*!

Rodea: The Sky Soldier

Termin: 13. November 2015
Hersteller: NIS America
Entwickler: Kadokawa Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 2
Alleine der im Grunde recht anständige Artstyle rettet diese hässliche, matschige, bugverseuchte Technikausrede vor der Tiefstwertung in dieser Kategorie.

SOUND 5
Sprache/Text: Englisch o. Japanisch/Deutsch
Das „Highlight“ des Spiels ist, dass der Sound immerhin kein Totalausfall ist, wenngleich die Musikstücke sich oft wiederholen. Die wahlweise englischen oder japanischen Sprecher machen ihre Sache anständig.

STEUERUNG 2
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Völlig unbrauchbar. Miese Steuerung, katastrophale Kamera und keine Möglichkeit, besser dank Wii Pointer zu spielen – obwohl der Classic Controller unterstützt wird und eine Wii-Version existiert!

EINZELSPIELER 2
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Ein konsequent umgesetztes Spielspaßdebakel

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Rodea verfügt über keine Mehrspieleroptionen. Zum Glück, denn nach einer Runde in dieser Unterhaltungshölle wäre jede Freundschaft entzweit.

PRO / CONTRA
- ✚ Recht ansehnlicher Artstyle …
- ➖ … dafür aber eine katastrophal hässliche Grafik
- ➖ Langweilige, klischeebeladene Geschichte
- ➖ Extrem uninspirierte Levelgestaltung
- ➖ Bugs an allen Ecken und Enden
- ➖ Kamera macht durchgehend, was sie will
- ➖ Levelneustart nach Game Over notwendig
- ➖ Steuerung ist völlig unbrauchbar

WERTUNG/FAZIT

25

„Nicht nur, dass man dieses Spiel nicht braucht, man sollte es bewusst meiden.“

MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

Rollenspiel Drei Brüder sind besser als zwei: In ihrem neuesten RPG-Streich tun sich Mario und Luigi mit Marios Papier-Gegenstück zusammen!

Man kann den *Super Mario*-Spielen in all ihren Genre-Ausprägungen vieles nachsagen, erzählerische Kohärenz oder gar ein Zusammenhang zwischen den Titeln gehört definitiv nicht dazu. Das gilt in geringerem Maße aber auch für die *Mario*-RPGs, die zwar durchaus mit Referenzen an andere *Mario*-Spiele und -Abenteuer arbeiten, aber trotzdem in sich geschlossen funktionieren – ganz davon abgesehen, dass es keinerlei Erklärung gibt, warum die *Mario & Luigi*- und die *Paper Mario*-Welten koexistieren. Nun, zumindest gab es diese Erklärung bisher nicht. Mit *Paper Jam Bros.* ändert sich das, denn diesmal ziehen Mario, Luigi und Paper Mario gemeinsam ins Abenteuer.

Ein Klempner sieht doppelt

Luigi öffnet zu Beginn des Spiels nämlich aus Versehen ein mysteriöses Buch und aus diesem purzelt der Papierbruder kurzerhand heraus. Und mit ihm fallen allerlei andere Bewohner und Gegenstände aus der bis zu diesem Zeitpunkt zwischen den Seiten festgehaltenen Papierwelt. Was folgt, ist das, was man sich als langjähriger *Mario*-Kenner erwartet: Bowser tut sich mit seinem hauchdünnen Gegenstück zusammen, und gemeinsam entführen sie diesmal nicht nur eine, sondern gleich zwei Prinzessinen Peach und bauen sich eine Armee aus normalen sowie aus Papier-Gumbas, -Koopas und anderen Fieslingen auf, um das Pilzkönigreich ein für alle Mal in ihre Gewalt zu bringen. Die drei Brüder (Paper Luigi wird wieder einmal sträflich außen vor gelassen) können das natürlich nicht zulassen und machen sich auf, um die Pläne der beiden Riesenschildkröten zu vereiteln.

Das Beste aus zwei Welten

Was handlungstechnisch folgt, ist serientypisch ein humoristischer Leckerbissen voller wirklich lustiger Dialoge, schräger Momente und Figuren sowie jeder Menge Situationskomik, die oftmals alleine durch die simple, aber toll umgesetzte Mimik und Gestik der drei Brüder rübergebracht wird. Wunderbar! Klar, bezüglich des Spannungsaufbaus ist's keine erzählerische Meisterleistung (wir wagen einen unerhörten Spoiler und verraten, dass Mario, Luigi und Mario am Ende gegen die Bowsers gewinnen), das ist aber auch überhaupt nicht notwendig. Hinzu kommt, dass sich durch die Vermengung der beiden RPG-Welten eine ganz eigene Dynamik ergibt, welche dem Humor zusätzlichen Reiz verleiht. Fraglos steht *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* in dieser Hinsicht den Vorgängern in nichts nach.

Die Mischung aus rundenbasierten Gefechten und dynamischen Aktionen funktioniert genauso toll wie immer und sorgt dafür, dass die Kämpfe nie langweilig werden.

Spezialattacken kosten Blütenpunkte und funktionieren deutlich anspruchsvoller als normale Attacken. Hier etwa klettert Paper Mario vor dem Angriff einen Drachen empor.

Klasse Klempner-Kabbeleien

Und zum Glück steht das Spiel der Qualität des Humors auch in spielerischer Hinsicht in nichts nach und vermischt auf ebenso kompetente Art und Weise *Mario & Luigi* und *Paper Mario* zu einem vollwertigen Spielerlebnis. Vorneweg: Im Kern ist *Paper Jam Bros.* nach wie vor ein *Mario & Luigi*-Titel, angereichert mit Elementen der *Paper Mario*-Reihe und nicht umgekehrt, wie ja bereits die Schwerpunktsetzung im Titel des Spiels verrät. Wir sehen also denselben primären Grafikstil vor uns, das Kampfmenü ist dasselbe, wie man es von der Handheld-RPG-Reihe kennt und wie üblich rennen die Figuren ein-ander hinterher, jeder mit einem eigenen Aktionsknopf. Nach und nach führt uns die Geschichte in verschiedene Bereiche des Pilzkönigreichs und stellt uns vor kreative Aufgaben: So muss einmal mithilfe eines riesigen Wigglers Schrott weggeräumt werden, der unseren Weg blockiert, mal müssen wir durch eine sengend heiße Wüste gelangen oder herausfinden, wie wir zwei gewaltige Stachis dazu bringen können, uns den Weg freizumachen. Kämpfe sind dabei an der Tagesordnung und wie üblich entpuppen sie sich als eine Mischung aus rundenbasiertem Gameplay und dynamischen Spieleraktionen. Heißt im Klartext: wir wählen aus einem Kreismenü Aktionen wie Items, Flucht oder eben Angriff aus, haben dann aber die Möglichkeit, unsere Attacke mit einem gelungenen Knöpfchendrücken zu verstärken. Springen wir dem Feind auf den Kopf, so drücken wir den Button noch einmal, sobald wir aufkommen, und setzen dadurch gleich mit einem zweiten Sprung nach. Oder wir drücken beim Hammer noch einmal, sobald er aufleuchtet und schlagen dann mit besonderer Wucht zu. Ausweichen funktioniert auf dieselbe Art und Weise. Wer sich geschickt anstellt, kann etwa nach einem erfolgreichen Ausweich-Sprung dem angreifenden Feind seinerseits auf den Kopf springen und ihm Schaden zufügen. Spezialangriffe funktionieren nach demselben Muster, erfordern jedoch etwas komplexere Spieler-Interaktionen. Das alles kennt man aus den Vorgängern und es klappt nach wie vor super. Paper Mario hingegen bringt eine neue Fähigkeit ins Spiel, indem er sich jederzeit – auf Kosten eines Zuges – in sechs Exemplare seiner selbst kopieren kann. Über diese Fähigkeit verfügen aber auch viele der Papierfeinde. Das erweitert die Kämpfe um eine zusätzliche taktische Komponente, da es nun nicht mehr alleine entscheidend ist, möglichst viel Schaden zuzufügen, sondern diesen auch auf die verschiedenen

Ab und an schlüpfen wir in die Papierhaut riesiger Papercraft-Figuren und gehen gegen ebenso riesige Feinde vor. Lustig!

Steigt unser Level, verbessern sich unsere Werte nach einem vorgegebenen Muster.

Nach und nach schalten wir verschiedene Brüder-Fähigkeiten frei, die zum Vorankommen unabdingbar sind. So kann sich das Trio etwa problemlos über Abgründe ziehen.

Wie für die Reihe üblich wird nicht mit Reminiszenzen gespart, allerlei Figuren aus den verschiedenen Mario-Hüpfspiel-Perioden bekommen Auftritte spendiert.

Um aus den Papercraft-Duellen als Sieger hervorzugehen, müssen wir die Gegner erst zum Umkippen bringen und ihnen anschließend eine Sprungattacke verpassen.

Die in *Dream Team Bros.* eingeführten Laufsequenzen während Bosskämpfen sind zurück und erfordern, dass wir flink auf die Angriffe der Obermotze reagieren.

Sobald wir ein bestimmtes Erfahrungslevel erreicht haben, steigen wir einen Rang auf und können aus einer Handvoll spezieller und recht praktischer Belohnungen wählen.

Papierklone zu verteilen. Eine interessante und sehr gelungene Ergänzung! Ebenfalls neu: Sogenannte Sternkarten, die wir während des Abenteuers sammeln und die wir jederzeit während eines unserer Züge einsetzen können. Die Effekte sind mannigfaltig und reichen von einer Lebenspunkte-Auffüllung bis zu einer Steigerung des Erfahrungspunkte-Gewinns. Der Einsatz erfordert jedoch Sternpunkte, die sich erst durch gelungene Aktionen im Kampf wieder aufladen. Weitere RPG-Standards, wie etwa statusverändernde Angriffe und unsere Werte beeinflussende Ausrüstungsgegenstände, runden das sehr gut umgesetzte Kampf-Gameplay ab.

Quadratisch, praktisch, Mario

Zusätzlich zu den Standardkämpfen warten Duelle zwischen riesigen Papercraft-Abbildern unserer Helden und jenen von Feinden auf uns. Diese ersetzen die Touchscreen-Duelle der letzten paar *Mario & Luigi*-Ableger. Zum Glück, möchte man hinzufügen, denn diese ließen sich niemals allzu präzise steuern. Die Papercraft-Gefechte hingegen kommen simpel, aber unterhaltsam daher. In großen Arenen muss es uns gelingen, unsere Feinde durch Rammattacken oder spezielle Aktionen umzuwerfen, woraufhin wir ihnen mit einem Sprungangiff ordentlich Schaden zufügen dürfen. Da diese ungewöhnlichen Kämpfe relativ sparsam eingesetzt werden, nerven sie nie und lockern das Spielgeschehen im Gegenteil sogar angenehm auf. Gebaut werden die Papp-Giganten übrigens von fleißigen Toads, die wir jedoch erst einmal zusammentrommeln müssen. Die Bau-

Grüne Wiesen, verschneite Gebirge, heiße Wüsten, Lava-gesäumte Areale – bezüglich des Settings gibt es gewohnte Kost, die aber genauso gut schmeckt wie immer.

Der oftmals selbstreferenzielle Humor kommt fantastisch rüber. Durch das Aufeinandertreffen der normalen und Papier-Figuren entstehen zudem völlig neue Dynamiken.

truppen-Rekrutierung passiert durch regelmäßig in den Spielablauf eingestreute Minispiele, bei denen wir etwa unertappt zwischen Shy Guy hindurchschleichen, ein Blockrätsel lösen oder vor Schreck flüchtende Toads mittels der ebenfalls neu hinzugekommenen Sprintfunktion fangen müssen. Eine nette Idee, die davon profitiert, dass sich die Aufgabenstellungen nur sehr selten wiederholen.

Wir wollen mehr Papier!

Hier, aber auch während der normalen Navigation auf der Oberwelt sind die an vorgegebenen Punkten freigeschalteten Brüder-Aktionen vonnöten. Diese kombinieren die Fähigkeiten des Klempner-Duos aus den Vorgängern mit Paper Marios Fertigkeiten und lassen uns etwa mit Paper Mario als Papierflieger über Abgründe segeln, ins Erdreich abtauchen oder uns als Pappröhre in der Ferne liegende Objekte greifen. Das klappt super, wenngleich man hier ruhig noch ein wenig mehr aus der Papierthematik hätte herausholen können – eine Kritik, welche sich das Abenteuer bei all seinen Qualitäten generell gefallen lassen muss. Klar, wo das Papier-Feature genutzt wird, wird es auch gut genutzt, an vielen Punkten handelt es sich aber um wenig mehr als einen kosmetischen Effekt. Es ist lustig zu sehen, wie die *Paper Mario*-Elemente auf einmal im Standard-Pilzkönigreich auftauchen, hier hätte aber noch mehr Potenzial dringesteckt. Auch technisch hätte man mehr herausholen können, pixelig aufgelöste Figuren im *Mario & Luigi*-Stil mögen ein Stilelement sein, sie wirken aber auch reichlich altbacken, gerade neben dem zeitlosen *Paper Mario*-Stil. Zu guter Letzt sollte zudem klar sein, dass Spieler, welche nach einer echten Herausforderung suchen, bei *Paper Jam Bros.* an der falschen Adresse sind: Der Titel ist unheimlich charmant und unterhaltsam, dabei aber auch serientypisch ziemlich einfach. Macht aber nix, denn wenn ein Spiel ansonsten ein derartiges kreatives Feuerwerk abliefert und durchgehend Spaß macht, wollen wir uns nicht beschweren. **Lukas Schmid**

Als neues – und von *Paper Mario: Sticker Star* inspiriertes – Feature kommen die Sternenkarten daher, welche uns so manchen Kampf leichter machen.

Aufgrund der Tatsache, dass die Sequenzen verschiedene Gameplay-Mechaniken in den Mittelpunkt stellen, bleiben die Toad-Sammelaufgaben stets unterhaltsam.

Paper Marios spezielle Fähigkeiten finden nicht nur im Gameplay Verwendung, sondern werden auch im Rahmen der Handlung kreativ und unterhaltsam genutzt.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Mario, Luigi … und Mario bescheren RPG-Fans zu Weihnachten ein echtes Highlight."

Bevor *Paper Mario: Sticker Star* erschien, war ich der festen Überzeugung, dass *Mario*-Rollenspiele gar nicht anders können als super zu sein – und wurde dann eines Besseren belehrt. *Mario & Luigi: Dream Team Bros.* hielt die Qualitäts-Fahne dann aber zum Glück hoch, und *Paper Jam Bros.* kommt sogar noch einmal gelungener daher. Bezeichnend, dass die Brüder ihr Papier-Geschwisterchen diesmal sogar unter ihre Fittiche genommen haben! Die Mischung aus den (zugegebenermaßen ohnehin sehr ähnlichen) Spieleserien funktioniert auf jeden Fall super. Trotzdem wünsche ich mir als Nächstes wieder ein reinrassiges *Paper Mario*, und zwar dort, wo es hingehört: auf einer Heimkonsole! Für einen weiteren Crossover-Ausflug darf der Paperbruder aber jederzeit gerne auf den Nintendo 3DS zurückkehren.

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.

Termin: 04. Dezember 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Alphadream
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Bezüglich des Stils ganz nett, gerade in Verbindung mit den *Paper Mario*-Elementen, aber auch altbacken.

SOUND 8
Sprache/Text: -/Deutsch
Das typische Brüder-Geblubber trifft auf ansprechende *Mario*-Melodien und sehr unterhaltsame Dialoge.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Amiibo-Figuren schalten besondere Fähigkeiten-Karten frei
Sehr präzise, gerade in den Kämpfen. Die ungenau zu steuernden und wenig spaßigen Touchscreen-Duelle der Vorgänger gibt es zum Glück nicht mehr.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
Wieder einmal ein zugänglicher, ungemein unterhaltsamer RPG-Spaß, der dank kleiner Verbesserungen an den richtigen Stellen bezüglich des Gameplays sogar noch besser funktioniert als die Vorgänger.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Bei satten drei Klempner-Brüdern auf einmal braucht's nicht auch noch einen Mehrspielermodus!

PRO / CONTRA
- ✚ Zugängliches, sehr unterhaltsames Kampfsystem
- ✚ Wieder einmal toll gelungener Humor
- ✚ Durchweg gelungene neue Gameplay-Elemente
- ✚ Level-Grinding so gut wie niemals notwendig
- ✚ Lustige Vermengung der beiden RPG-Serien …
- ➖ … Papier-Elemente aber spielerisch wenig genutzt
- ➖ Technisch nicht auf der Höhe der Zeit
- ➖ Relativ einfach

WERTUNG/FAZIT

87

„Grandioser Humor und spaßiges Gameplay zeichnen diesen Brüder-Hattrick aus."

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

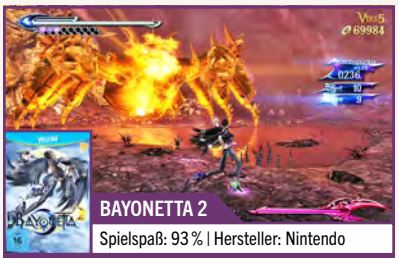
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

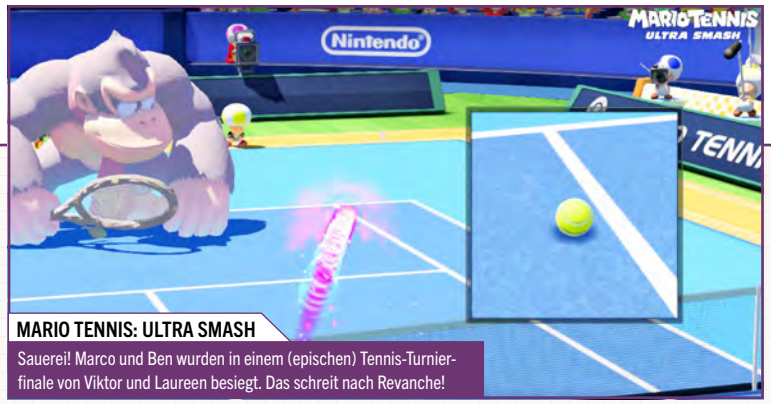
ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–



MARIO TENNIS: ULTRA SMASH
Sauerei! Marco und Ben wurden in einem (epischen) Tennis-Turnierfinale von Viktor und Laureen besiegt. Das schreit nach Revanche!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego Jurassic World
Test (08/15): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

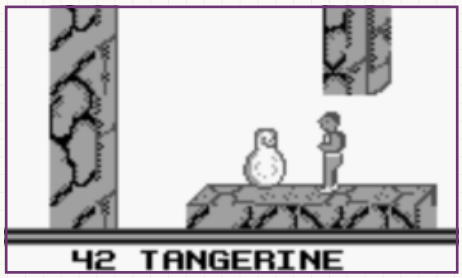
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Wow. Einfach nur … wow. Wir hatten uns ja gedacht, dass ihr euch super mit Spielen für alle Konsolen auskennt, so viele Antworten auf unser letztes Retrorätsel hatten wir aber nicht erwartet! Toll!



Na schau einer an, unter euch tummeln sich wohl doch eine Menge Bürgermeister und Ältermänner aus den frühen 90er-Jahren. Gesucht war in der letzten Ausgabe der PC-Wirtschaftsklassiker *Der Patrizier*. Nun denn, auf zur nächsten Runde: Diesmal sind wir wieder einem Game-Boy-Spiel auf der Spur. Bei diesem charmanten kleinen Retro-Titel aus derselben Ära wie *Der Patrizier* dreht sich alles um Puzzle, Geschicklichkeit und Weingummi. Unser Retrorätsel-Kandidat begleitet dabei einen kleinen Jungen und seinen außeridrischen Freund, die gemeinsam eine Prinzessin retten wollen. Die wird zwar in einem Schloss gefangen gehalten, hat aber sonst nicht viel Ähnlichkeit mit ihrer Schwammerl-Amtskollegin, Prinzessin Peach. Unser gesuchtes Spiel ist drollig und smart, leider aber auch bereits nach wenigen Minuten vorbei …

SUPER EFFECTIVE

Nach etlichen unterhaltsamen Stunden in *Maro Tennis: Ultra Smash* haben wir mittlerweile den Dreh ganz schön raus – und pfeffern uns gegenseitig unfassbare Schläge um die Ohren! Das Beste an der Sache: Wir teilen unser Wissen gerne mit euch …

Münzen verdienen

Viel schnelles Geld gewünscht? Dann zockt Einzel-Matches mit möglichst vielen Spielen und Sätzen!

Slice als Aufschlag

Kaum eine andere Aufschlagvariante ist in den Händen eines echten Tennis-Ass derart gefährlich wie ein gut gespielter Slice! Dieses Manöver mit dem fies angeschnittenen Ball aktiviert ihr üblicherweise via B-Taste am Gamepad/dem Pro-Controller; das gilt auch für den Aufschlag. Denkt daran, dass ihr mit links oder rechts auch die Richtung des Anschitts bestimmen könnt. Ein hervorragender Slice-Aufschlag ist selbst für echte Superspieler oft nur mit einem Rettungs-Return zu kontern, wodurch ihr die Gelegenheit auf einen Glücksschlag erhaltet. Und was macht einen Aufschlag hervorragend? Natürlich das …

Timing beim Aufschlag

Um das meiste aus eurem Aufschlag herauszuholen, ist fehlerloses Timing nötig: Während ihr den Ball zur Spieleröffnung nach oben werft, müsst ihr exakt(!) bei Erreichen seines höchsten Punkts in der Flugbahn auf die Filzkugel dreschen. Schafft ihr das, feuert ihr so einen perfekten Aufschlag in Richtung eures Gegners – je nachdem für welche Art von Spielzug ihr euch dabei entscheidet, werden auch dessen Eigenschaften verstärkt.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

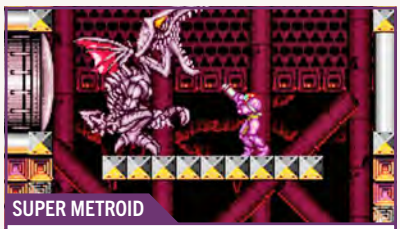
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorpsiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

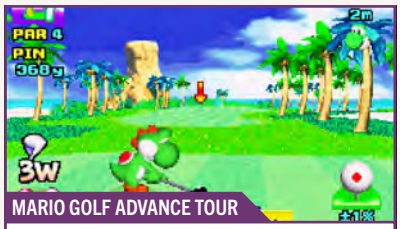
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

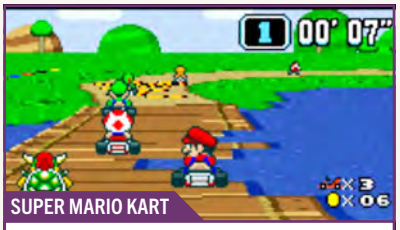
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

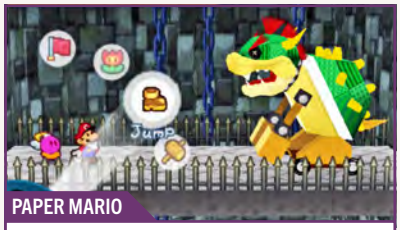
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

RESIDENT EVIL 4

Darauf einen Grünkraut-Cocktail & ein rohes Ei: *Resident Evil 4* ist der erste Wii-U-eShop-Titel, der die 10 packt!

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

NEU Resident Evil 4
Test (12/15): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

NEU The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

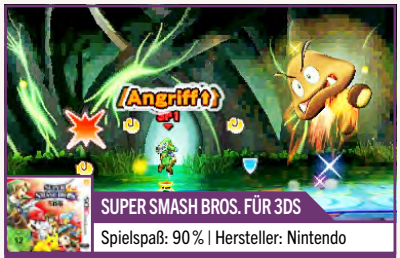
(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

- **Professor Layton und die Maske der Wunder**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Hatsune Miku: Project Mirai DX**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

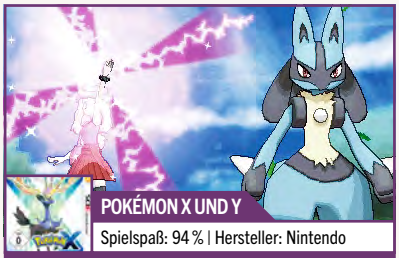
RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Bravely Default For the Sequel**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

- **Tomodachi Life**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Animal Crossing: New Leaf**
  Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

- **PES 2011 3D**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR 2 – RECORD BREAKER

Einen Rekord hat das neueste *Shin Megami* bereits jetzt gebrochen: den für unseren längsten Spielnamen in der 3DS-Sparte. Auch sonst ist das Teil aber stark!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Mystery Dungeon
Test (11/15): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

NEU Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Man soll es ja kaum glauben, aber selten hat die N-ZONE ein Thema dermaßen intensiv beschäftigt wie *Mario Tennis: Ultra Smash*! Das Spiel steht in der Community stark im Fokus – auch was die Kritik daran angeht. Darauf gehen wir gerne ein und schauen uns dieses eigentlich harmlos-freundliche Tennisspiel noch einmal an.

Ben: Als Tester von *Ultra Smash* hatte ich ja bereits in der letzten Ausgabe der N-ZONE reichlich Gelegenheit, über das neueste *Mario Tennis* sprechen zu dürfen. Du hast es während unseres Turniers nun ebenfalls kennengelernt und damit einen frischen Blickwinkel auf *Ultra Smash*. Wie lautet denn deine Meinung zu dem Spiel?

Lukas: Ich würde dir ja jetzt gerne zustimmen und sagen, dass der (durchaus hohe) Spaßfaktor von *Ultra Smash* die mannigfaltigen Schwächen – drastisch reduzierter Umfang, kaum spielerische Neuerungen, mies umgesetzte Online-Funktionen – ausgleicht. Kann ich aber leider nicht vollumfänglich, wenngleich das Spiel dennoch weit davon entfernt ist, eine Katastrophe zu sein. Wertungen unterhalb der 50-Prozent-Marke, wie sie von manchen Testern vergeben wurden, sind lächerlich. Allerdings wären es bei mir wohl auch zehn, zwanzig, Prozentpünktchen weniger gewesen als bei dir (aua, nicht schlagen!).

Ben: Was?! Sakrileg! Ähhh … nein, das ist schon völlig okay so! Die Meinungen zu dem Spiel gehen extrem weit auseinander und ich habe ja auch in meinem Test angesprochen, dass der Titel dünn aufgestellt ist. Ich finde nur, dass das kein Problem ist. Warum auf Nintendo warten, um etwa Turniermodi in ein Spiel einzubauen? Das kann man auf einer Party meist alles selbst, besser und schneller planen, als *Mario Tennis* es je vorgeben könnte. Stift raus, Zettel raus, perfekt zu deiner Fete passende Spielpläne ausarbeiten! Das Kerngameplay muss passen.

Lukas: Genau, und unter diesem Gesichtspunkt betrachtet stimme ich deiner Wertung auch voll zu – es ist eben eine andere, aber ebenso legitime Herangehensweise an den Titel. Ich finde, dass man dem Spiel anmerkt, dass Nintendo bezüglich Wii-U-Software nur noch mit halbem Herzen dabei ist, wie ja auch das miese *Animal Crossing: Amiibo Festival* zeigt. NX, ick hör dir trapsen!

Ben: Ja, ich denke auch, Nintendos ganze Aufmerksamkeit steckt im Moment … anderswo. Ideal ist das nicht.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

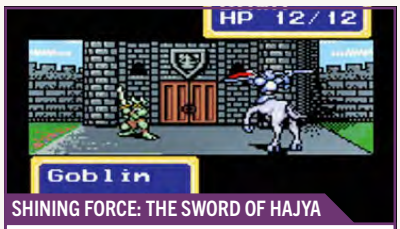
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

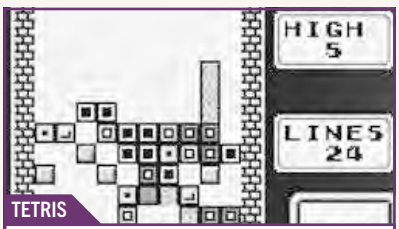
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Rabenschwarzer Humor, einzigartiger Stil: Solltet ihr auf das Spiel Bock, aber leider keinen 3DS haben, könnt ihr euch *The Binding of Isaac: Rebirth* auch für eure Wii U gönnen.

GUNSLUGS 2

Ganz ehrlich: Länger als 15, 20 Minuten hält das keiner durch, ohne gelangweilt zu werden. Aber der Spielspaß regeneriert sich auch wieder sehr schnell – tolles Prinzip.

3D SONIC THE HEDGEHOG 2

Auf die 3DS-VC und den 3DS-eShop entfielen in der letzten N-ZONE ganze drei Spiele – zusammen, wohlgemerkt. Dafür aber richtig gute!

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

NEU **3D Sonic the Hedgehog 2**
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

NEU **The Binding of Isaac: Rebirth**
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

THE LEGEND OF ZELDA PHANTOM HOURGLASS

Wii U „Unser Ziel ist dort, wo der Wind uns hinführt“, hieß es einst am Ende von *The Wind Waker*. Dieser Wind blies Link und sein Schiffchen direkt auf den DS – und nun in den Wii-U-eShop.

Nach anfänglicher lauter Kritik vonseiten vieler Fans aufgrund der Cartoon-Grafik entwickelte sich *The Wind Waker* im Laufe der Jahre nach dem Gamecube-Release zu einem absoluten Publikumsliebling. So sehr, dass wir 2013 nicht nur ein HD-Remake spendiert bekamen, sondern dass einige Jahre zuvor das Konzept des Spiels sogar in der direkten Fortsetzung *Phantom Hourglass* auf dem Nintendo DS fortgesetzt wurde. Heißt im Klartext: Wieder steht uns eine offene Seewelt zur Verfügung, die wir bereisen und von der aus wir zu diversen kleinen und größeren Inseln gelangen, um Abenteuer zu erleben. Aufgrund der deutlich schwächeren Handheld-Hardware gibt es natürlich Einschränkungen. So ist der zu erforschende Ozean deutlich kleiner, und anstatt ihn frei zu erkunden, geben wir die Route unseres Bootes vor und folgen dieser dann automatisch. Das klappt aber ausgesprochen gut. Auf dem Festland sind wir zudem nicht in „richtigem“ 3D unterwegs, sondern durchstöbern die Inseln aus einer isometrischen Ansicht, wie man sie etwa aus *Link's Awakening* oder *A Link Between Worlds* kennt.

Ein Held zum Anfassen

Nicht technisch bedingt, aber ein Alleinstellungsmerkmal ist die Steuerung des Spiels, welche ausschließlich über den Touchscreen funktioniert – mal von einigen Shortcut-Funktionen via Schultertasten abgesehen. Das klingt ungewöhnlich: Wie will man laufen, kämpfen und den Einsatz von Items nur mittels Stylus unter einen Hut bringen? In der Praxis funktioniert es aber ganz tadellos. Überhaupt fühlt sich das Abenteuer auch heute noch sehr frisch an, gerade die kurzen, aber ungemein kreativ gestalteten Dungeons sowie die Bosskämpfe stellen kleine Highlighs dar. Woran sich die Geister bis heute scheiden, ist der Tempel des Meereskönigs, den wir unter Zeitdruck und mehrmals im Spielverlauf absolvieren müssen – eine stressige Angelegenheit. Übrigens: Der kompetitive Mehrspielermodus ist auf der Wii U nicht anwählbar. Da dieser aber bereits auf dem DS ziemlich spaßbefreit daherkam, ist der Verlust durchaus verschmerzbar.

Lukas Schmid

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	13. November 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Für viele Fans der Hauptgrund, warum *Phantom Hourglass* qualitativ hinter die anderen Serienableger zurückfällt: Der zeitbasierte Tempel des Meereskönigs.

Anstatt unser Boot wie in *The Wind Waker* frei über die See zu navigieren, malen wir die Route auf dem Touchscreen vor und kümmern uns dann um die Bordkanone.

THE LEGEND OF ZELDA
SPIRIT TRACKS

Wii U Stute Epona und der rote Leuenkönig sind doch Kinderkram: In *Spirit Tracks* nennt Link gleich eine ganze Lokomotive sein Eigen!

Und gleich noch einmal *The Legend of Zelda*: Nach dem Abenteuer auf dem Ozean hat der Held wieder festen Boden unter den Füßen. Das bedeutet jedoch nicht, dass er auf ein ungewöhnliches Beförderungsmittel verzichten muss, denn in der Welt von *Spirit Tracks* ist der grün gewandete Zipfelmützenträger als Dampflokomotiven-Führer unterwegs. Die Oberwelt wird nämlich von den titelgebenden, geisterhaften Schienen gesäumt, und die macht sich der Protagonist kurzerhand zunutze. Die Freiheit, wie in *Phantom Hourglass* eine eigene Route zu zeichnen, ist damit dahin, stattdessen dürfen wir nur im Rahmen des Schienennetztes unseren Weg wählen. Das klappt aber ganz gut, zudem haben wir durch verschiedene Geschwindigkeitsstufen sowie böse Lokomotiven, welche unseren Weg versperren, mehr zu tun als im Seefahrer-Abenteuer. Ansonsten gleichen sich die beiden Spiele jedoch in vielen Punkten: Erneut bewegen wir Link nur mittels Stylus durch die Gegend, erneut kommt der aus *The Wind Waker* bekannte Grafikstil zum Einsatz und erneut funktioniert die Mischung von 3D-Tugenden mit 2D-Gameplay ganz wunderbar. Weniger schön ist lediglich die Idee, dass wir manche unserer Items mithilfe des auf dem DS – beziehungsweise nun eben auf dem Gamepad – angebrachten Mikrofons steuern müssen. Das funktioniert nicht in allen Fällen zuverlässig und sorgt dadurch für Frust, und auch wenn es immer klappen würde, wäre es nicht mehr als eine reichlich unnötige Spielerei. Schade, dass wir hier nicht alternativ auf eine Button- oder Touchscreen-Lösung zurückgreifen dürfen. Ansonsten gibt es aber das bekannte *Zelda*-Gameplay, wie wir es kennen und lieben – also eine Mischung aus Erkundung, Kampf und Rätseln. Tatsächlich kommen die verschiedenen Dungeons noch einmal abwechslungsreicher als im DS-Vorgänger daher und gerade die Bosskämpfe glänzen, wie schon in *Phantom Hourglass*, durch eine kreative Nutzung der Fähigkeiten des Handhelds. So sehen wir das Geschehen etwa ab und an auf den beiden Bildschirmen aus zwei Perspektiven und müssen demzufolge unsere Multitasking-Fertigkeiten unter Beweis stellen. Sehr schön! Auf der Wii U funktioniert das aufgrund der nicht so nahe beieinander liegenden Bildschirme etwas umständlicher, man findet sich aber irgendwann zurecht.

Keine hübsche Heldentat

Was sich alle DS-Titel auf der Wii-U-Virtual Console vorwerfen lassen müssen, ist, dass sie durch die extrem grobkörnige Auflösung schlicht und ergreifend nicht allzu gut aussehen – davor sind auch die beiden *Zelda*-Spiele nicht gefeit. Und der Mehrspielermodus fehlt erneut ganz. **Lukas Schmid**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	13. November 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Wie in *Phantom Hourglass* zeichnen wir vor einer Reise auf der Oberwelt die Route vor – diesmal jedoch leider nicht frei Schnauze, sondern auf einem Schienennetz.

In *Spirit Tracks* werden manche Items wie die Flöte und die Windkanone mittels Mikrofon im Gamepad aktiviert. Das entpuppt sich als nervige Spielerei.

Der kleine Roboter rechts neben unserem Helden ist ein notorischer Lügner. Alles, was er zu fassen bekommt, verwandelt sich in das Gegenteil des berührten Wortes.

Immer wieder ein gehöriger Frustfaktor in Geschicklichkeitsspielen: Man hat die Lösung des Rätsels gefunden, kann sie aber mechanisch nicht ausführen.

TYPOMAN

Wii U Headup Games' neusten Streich darf man wohl guten Gewissens als „Wortspiel" bezeichnen …

Typoman ist im Grunde nicht viel mehr als ein düster-atmosphärischer Mix aus Knobelspiel und Jump & Run: Das Flair ist nahe an Klassikern wie *Limbo*, die Denkaufgaben werden eure Synapsen so richtig zum Zünden bringen und die Hüpfspiel-Elemente sind … brauchbar. Trotzdem ist *Typoman* etwas ganz Besonders. Hier dreht sich nämlich alles um die Verwendung von Buchstaben zur Lösung all der Aufgaben, die bis zum leider etwas zu schnell erreichten Spielziel auf euch warten. Sämtliche interaktiven Komponenten in *Typoman* werden aus den 26 Mitgliedern des besten Kumpels eines jeden Journalisten generiert: des Alphabets. Die fiesen Feinde bestehen aus stilisierten Wörtern wie „Doom", „Hate" oder „Fear", Fallen und Maschinen lassen sich durch korrekt zusammengefügte Begriffe (de)aktivieren, Hebebühnen werden aus Worten wie „Platform" zusammengesetzt und sogar der Körper unseres Helden entsteht durch die Lettern H – E – R – O. An dieser Stelle werden zwei Dinge schnell klar. Erstens: Eine solche Spielidee gab es bisher noch nie, einzig *Scribblenauts* kommt in etwa an dieses Konzept ran. Und zweitens: Ohne fundamentale Kenntnisse der englischen Sprache braucht man *Typoman* gar nicht erst anzufassen, selbst das gelungene zweistufige Hilfesystem zum Abbau von Rätselfrust kommt angelsächsisch daher. Kein Wunder, denn ein solches Spielsystem kann kaum in eine andere Sprache übersetzt werden, ohne dass es zu erheblichen Schäden an der inneren Logik führt. Headup Games schreckt nicht davor zurück, euch ein paar richtig kreative und verdammt knifflige Kopfnüsse vor die Stirn zu knallen! Starke, perfekt zum Stil passende Musik und faszinierende Charaktere gibt's ebenfalls mit dazu.

Auf ein Wort, bitte!

Wenn aber die Idee so großartig und ihre Ausführung erstklassig ist, warum setzt sich *Typoman* dann auf einer eher gemächlichen 7er-Wertung ab? Hauptsächlich der Technik und des Gameflows wegen! Solltet ihr direkt zu Beginn des Spiels mit massiven Framerate-Einbrüchen zu kämpfen haben, grämt euch nicht – ihr gehört damit zu einem großen Kreis der Leidenden! Habt ihr *Typoman* auf einer externen Festplatte installiert, solltet ihr die Daten auf jeden Fall in den internen Wii-U-Speicher verpflanzen; dadurch werden die lästigen Bildflussprobleme zwar nicht verschwinden, aber immerhin so weit eingedämmt, dass *Typoman* spielbar bleibt. Extra doof: Die fiesen Slowdowns finden besonders gerne während der sowieso schon rasiermesserscharf kalkulierten Sprünge statt. Überhaupt ist der Knobelpart dieses exzentrischen Buchstabenschubsers deutlich besser geworden als die Jump&Run-Elemente, was leider auch für einen Wiederspielwert von null sorgt. Die einmal gelösten Letterboxen verlieren komplett ihren Reiz und der Hüpfspiel-Faktor kann den Titel nicht tragen. *Typoman* muss eher als interaktives Kunstwerk angesehen werden statt als Videospiel. Und man darf sich auch nicht daran stören, dass einem besagte Kunst auf einer schartigen, nicht ganz sauber aufgespannten Leinwand präsentiert wird. Wer beides kann, freut sich über ein tatsächlich einzigartiges Rätselerlebnis!

Benjamin Kegel

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Headup Games
Termin:	19. November 2015
Preis:	13,99 Euro
WERTUNG	7

Eine der größten Stärken von *Typoman* ist seine Spontanität bei den Rätseln – alle paar Meter packt das hochatmospärische Knobelgame eine neue, frische Idee aus.

Mit reinem Schulenglisch wird es bereits bei Spielbeginn knifflig. Wer mit Begriffen wie „Gorged" oder „Gasp" nichts anzufangen weiß, verliert schnell die Nerven.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

Wii U Wer bei *Wild World* an gefährliche Abenteuer, gnadenlose Natur und spielerische Herausforderung denkt, liegt falsch: Auch auf dem DS stand *Animal Crossing* für Entspannung pur!

Diejenigen, welche sich während der letzten E3 die Ankündigung eines neuen *Animal Crossing für Wii U* erhofft und dann angesichts des Partyspiels *Animal Crossing: Amiibo Festival* enttäuscht das Weite gesucht hatten, bekommen mit *Animal Crossing: Wild World* nun immerhin einen kleinen Ersatz spendiert: Der zweite Ableger der Serie erweiterte nach dem N64/Gamecube-Original anno 2006 das Kerngameplay des Erstlings radikal und sorgte für theoretisch unendlichen Simulationsspaß auf dem DS. Unser eigenes Häuschen gestalten, unser Dorf verschönern, angeln, Käfer fangen, Fossilien sammeln, Gemälde kaufen – all das fügte sich zu einen großen Ganzen zusammen, das im Grunde extrem simpel, dabei aber unheimlich charmant und unterhaltsam war. Besonders toll: Wir durften sogar dank der Online-Funktion des DS die animalischen Gemeinden unserer Freunde erforschen oder diese in unser Dörfchen einladen. Wie bei DS-Spielen üblich, fällt diese Funktion in der Wii-U-Umsetzung jedoch ersatzlos weg – wir können also nur alleine dem idyllischen Landleben frönen. Sehr schade, wie wir finden.

Gutes Spiel, besseres Sequel

Und auch sonst merkt man dem Titel sein Alter an, gerade im Vergleich zum wirklich tollen *Animal Crossing: New Leaf* für den 3DS, das einen ähnlichen Sprung nach vorne für die Reihe bedeutete wie einst jener vom ersten Teil zu *Wild World*. Was damals also toll war, fühlt sich heute eher bescheiden an. Warum wir noch einmal zehn Euro investieren und unzählige Spielstunden in das *Wild World*-Dorf investieren sollten, wenn für den aktuellen Handheld eine deutlich aufpolierte Version desselben Spielprinzips zu haben ist, will uns also nicht so recht aufgehen. Das soll aber keineswegs bedeuten, dass der Titel schlecht ist. Er ist einfach ein Relikt seiner Zeit, der heutzutage, und gerade in der beschnittenen Wii-U-Fassung, nur noch wenig Existenzgrundlage hat. Schließlich existiert bei *Animal Crossing* keinerlei fortgesetzte Handlung, der man nur folgen kann, wenn man die Vorgänger kennt.

Lukas Schmid

Genre:	Simulation
Entwickler:	Nintendo
Termin:	19. November 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

Unmengen Käfer, Fossile und Fische warten darauf, von uns gefunden beziehungsweise gefangen zu werden. Dieser Sammelwahn übt einen großen Reiz aus.

Unter der Ägide von ~~Sklaventreiber~~ Ladenbesitzer Tom Nook werden wir an das Wirtschaftssystem unseres Dorfes herangeführt und stottern unsere Schulden ab.

Ihr müsst eure Spielweise an die jeweilige Bahn anpassen. Im rumpelnden Zug müsst ihr vor allem auf die Flugkurve der Kugel achten.

Trotz ihrer Eigenheiten hat man schnell raus, wie man auf den verschiedenen Bahnen gewinnt. Da werden dann selbst die süßesten Pinguin-Pins umgedroschen.

FAMILY BOWLING 3D

3DS Kein Spaß für die ganze Familie – Bowling in bunt, öde und unterfordernd.

In *Family Bowling 3D* wählt ihr eines von vier Familienmitgliedern, um jeweils gegen ein anderes im Bowling anzutreten. Könnte gut sein, ist es aber nicht. Ihr wählt aus japanischen Klischee-Anime-Charakteren: der Papa mit der Brille, der sportverrückte Sohn, die Mama mit zu großen Brüsten und die Schwester ist ein typisches Girlie. Gähn. Auch auf den Bowlingbahnen selbst kommt schnell Langeweile auf, denn das Spielerlebnis ist unfassbar simpel. Ihr richtet euch nach den Linien auf der Bahn aus, dosiert die Kraft eures Wurfs, indem ihr einen Balken an der richtigen Stelle stoppt, und könnt mit dem linken Stick noch den Winkel bestimmen. Letzteres ist nötig, da ihr nicht nur auf einer normalen Bahn antretet, sondern auch in einem fahrenden Zug oder einem Waldweg mit Sprungschanze. Dank des geringen Schwierigkeitsgrades werft ihr nach wenig Übung aber bereits Spares und Strikes im Überfluss. Selbst abwechselnd mit mehreren Spielern kommt kaum Spaß auf und der Umfang ist arg dürftig.

Christian Dörre

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	12. November 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	5

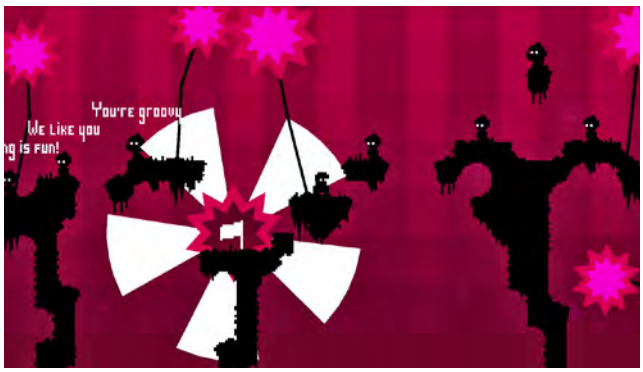
ELECTRONIC SUPER JOY

Wii U Revenge for our butt. Wir haben unseren Hintern an einen bösen Zauberer verloren.

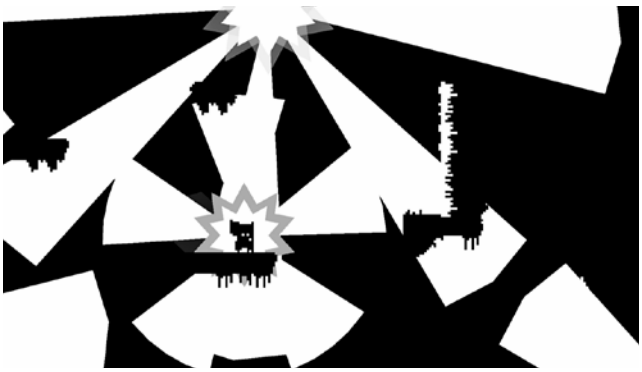
In *Electronic Super Joy* will unser pixeliger Protagonist Rache für seinen Hintern. Das Jump & Run nimmt sich selbst nicht besonders ernst, was bereits im Intro deutlich wird. Der Bildschirm folgt euch ununterbrochen auf eurem Weg von Ebene zu Ebene. Seid ihr zu langsam, verschwindet ihr im Rand und müsst wieder von vorne anfangen. Die 8-Bit-Grafik ist hinterlegt mit knalligen Farben und flimmernden Effekten, begleitet von pumpendem Elektrosound. Ihr werdet euch mehr als einmal die Haare raufen, denn einfach ist *Electronic Super Joy* nicht. Schnelligkeit und Geschick sind besonders gefragt, sonst sterbt ihr tausend Tode und noch viele mehr. Durch die teils verwirrenden Effekte auf dem Bildschirm hopst ihr nämlich des Öfteren an der anvisierten Plattform vorbei. Wer also eine Herausforderung sucht, liegt mit diesem Spiel genau richtig. Eure Fähigkeiten beschränken sich allerdings auf Hüpfen und das Zerschmettern von Feinden. Doch vor allem der Humor und das Gesamtkonzept machen es zu etwas Besonderem unter den 8-Bit-Games.

Juliane Pröll

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	M. Todd Games/Broken R.
Termin:	5. November 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

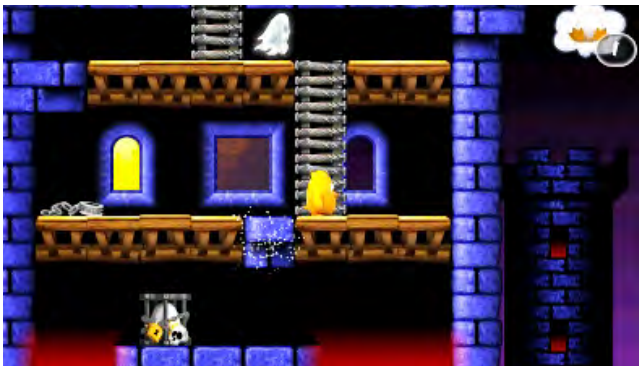


In Farbe und bunt. *Electronic Super Joy* geizt nicht mit farbenfroher Optik und flackernden Hintergrundeffekten.



Nicht immer ist ganz klar, wo sich die nächste Plattform befindet. Im Falle eures Ablebens dienen Fahnen als Speicherpunkte zum Neustart.

Erst wenn ihr alle Eier eingesammelt habt, ist der Level abgeschlossen. Steckt ihr in einem Level fest, steht euch für jeden Gesamtabschnitt ein Joker zur Verfügung.



Für die unterschiedlichen Spielabschnitte stehen spezielle Waffen zur Verfügung. Im Schloss könnt ihr Fallen auslegen, um euch der Gespenster zu entledigen.

TOKI TORI 3D

3DS Eier suchen und Eier haben sind immer noch zwei verschiedene Dinge.

Das niedliche gelbe Küken gibt es nun auch dreidimensional für Nintendo 3DS. Entwickler Two Tribes hat die flauschige Federkugel neu aufgelegt und ein zusätzliches Feature hinzugefügt. In *Toki Tori 3D* könnt ihr jetzt nämlich zurückspulen, solltet ihr einen Fehler in euer Puzzle gebracht haben. Eure Aufgabe als pflichtbewusstes Küken ist es, die im Level verstreuten Eier einzusammeln. Um an diese heranzukommen, könnt ihr unter anderem Brücken bauen, Steine verschieben und euch in verschiedene Richtungen teleportieren. Allerdings steht euch von euren Fähigkeiten und Waffen pro Level nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. Je nach Abschnitt variieren die Fähigkeiten und die im Level nicht nutzbaren Features werden ausgegraut angezeigt. Im Normal-Modus sind die Puzzles relativ einfach zu lösen, wer sich aber wirklich den Kopf zerbrechen will, sollte den Schwierigkeitsgrad erhöhen. In jedem Fall bietet der Puzzle-Hüpfer kurzweiligen Spielspaß für zwischendurch plus knuddelige Grafik. **Juliane Pröll**

Genre:	Puzzle/Jump & Run
Entwickler:	Two Tribes
Termin:	5. November 2015
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	7

NINJA GAIDEN III: THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Wii U Es gibt nicht genug Sidescroller heutzutage – zum Glück hilft der eShop mit NES-Klassikern.

Der altehrwürdige dritte Teil der ursprünglichen *Ninja Gaiden*-Trilogie feiert nun bereits sein drittes Comeback – mit der Zahl 3 hat es Tecmo also irgendwie. Denn: Bereits 2008 erschien *The Ancient Ship of Doom* digital für Wii, 2014 folgte dann der Release für den 3DS und nun sind wir eben auf der Wii U angekommen. Am Spielgeschehen hat sich natürlich seit dem ursprünglichen NES-Release 1991 nichts geändert. Ihr schlüpft einmal mehr in die Rolle des Ninjas Ryu Hayabusa, um euch durch zahlreiche, hübsch gestaltete Platformer-Levels zu schlagen. Kämpfe und Sprungpassagen sind dabei so zahlreich wie knackig, die rar gesäten Continues unterstreichen den hohen Anspruch noch einmal. Die Story rund um eine recht klischeehafte Verschwörung wird zwischen den Levels in (für damalige Verhältnisse) schick animierten Zwischensequenzen präsentiert. Kurz: Wer den Klassiker noch nie gespielt hat, darf spätestens jetzt zugreifen. Wer eine der vielen anderen Versionen besitzt, kann allerdings auf die Neuauflage verzichten. **Sascha Lohmüller**

Genre:	Action
Entwickler:	Tecmo
Termin:	26. November 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	9

Wie bei den meisten Platformer-Titeln der NES-Zeit ist der Schwierigkeitsgrad enorm hoch. Nur wer die Bewegungsabläufe der Gegner studiert, kommt weiter.

Die klischeereiche Hintergrundgeschichte rund um ein Mordkomplott und eine mysteriöse Festung wird in spärlich animierten, aber charmanten Cutscenes erzählt.

TOLLE GESCHENKIDEEN FÜR NINTENDO-FANS

Keine Idee, was Weihnachten unter den Baum soll? Lasst euch von unseren Vorschlägen inspirieren und entdeckt neue Möglichkeiten, Videospielliebhaber glücklich zu machen.

Weihnachten steht vor der Tür und damit rückt auch die Zeit der Geschenke näher! Sicherlich hat jeder von uns dabei auch gute Erinnerungen an die vergangenen Jahre, in denen unter dem Weihnachtsbaum immer wieder das eine oder andere Nintendo-Spiel lag, das uns die Winterferien versüßte. Doch es muss nicht immer eine Spieldisc oder Cartridge sein, denn in der Videospielwelt warten noch etliche andere Geschenkideen darauf, entdeckt zu werden. Wir haben ein paar der besten Vorschläge zusammengetragen und präsentieren euch einen Kessel Buntes aus dem Nintendo-Universum und seiner Peripherie. **Sebastian Zelada**

Für den geselligen Heiligabend: Videospiele mal anders!

Lasst doch mal die Disc im Regal und werdet retro! Nein, wir meinen nicht, dass ihr das N64 wieder herauskramen sollt (auch eine gute Idee). Wie wäre es denn mit einem gemütlichen Brettspieleabend zum Fest der Liebe? Auf seine Nintendo-Helden muss man dabei deshalb ja noch lange nicht verzichten! Den Brettspielklassiker Monopoly gibt es zum Beispiel in einer tollen *Zelda*-Edition und mit einem *Super Mario*-Schach oder einem *Zelda*-Puzzle kann man eigentlich auch nichts falsch machen, oder? Die folgenden Spiele findet ihr unter anderem bei Amazon.

1 Zelda-Monopoly
Preis: 40 €, Spieler: 2-6, Dauer: 90 Minuten+, Sprache: Deutsch

2 Nintendo-Monopoly
Preis: 40 €, Spieler: 2-6, Dauer: 90 Minuten+, Sprache: Deutsch

3 Zelda-Puzzle
Preis: 25 €, Teile: 550, Sprache: Deutsch

4 Mario-Kniffel (Mario Yahtzee)
Preis: 50 €, Spieler: 1-99, Sprache: Englisch

5 Super Mario Dame (Super Mario Checkers)
Preis: 40 €, Spieler: 2, Sprache: Englisch

6 Memory Challenge Super Mario
Preis: 35 €, Spieler: 1-99, Sprache: Englisch

7 Zelda- & Mario-Spielkarten
Preis: 10 € pro Deck, Spieler: 1-99, Blatt: 54 (52 + 2 Joker) Sprache: -

8 Mario-Schach
Preis: 50 €, Spieler: 2, Sprache: Englisch

1

2

3

4

5

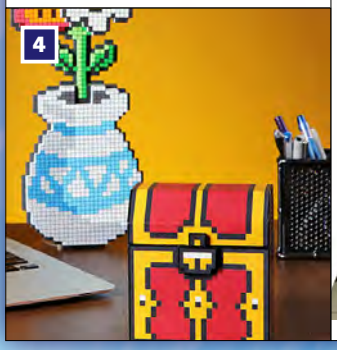
6

7

8

Mal was anderes: exotische Geschenke

Spielen muss man ja nicht nur mit Games. Auch Instrumente bieten sich an. Wie wäre es mit einer Ocarina für den geneigten *Zelda*-Fan oder einer Retro-Videospieltasse mit Thermoeffekt?



1 Zelda-Ocarina
Für musikalische Gamer. Anbieter: Amazon Deutschland. Preis: ca. 55 €

2 FreezerBoy (Game Boy Kühlschrankmagnete)
Verwandelt Kühlschränke und andere Weiße Ware in riesige Game Boys. Anbieter: Amazon US (amazon.com) Preis: ca. 25 € (ohne Versand)

3 Zelda Masterschwert im Stil von Twilight Princess
Definitiv nichts für Kinder ist dieses Schmuckstück. Der Preis ist stolz, dafür sieht Links Edelschwert auch richtig schick aus! Preis: 110 €, Amazon Deutschland)

4 8-Bit-Schatztruhe
Auf thinkgeek.com findet ihr diese kleine, feine Schatztruhe, die darauf wartet, befüllt zu werden. Sie ist LED-beleuchtet und spielt einen 8-Bit-Sound beim Öffnen ab. Kostenpunkt: ca. 30 €, plus 7 € Versand.

5 Pixel-Wanduhr
Bei Amazon findet sich dieser kleine Schatz. Die Uhr hat einen Durchmesser von 30 cm, verfügt über ein Quartz-Uhrwerk und ist zum Aufstellen oder Aufhängen geeignet. Preis: 20 €.

Mit diesen Lampen erstrahlt die dunkle Jahreszeit im schönsten Licht!

Winterdepression ade: Mit diesen schönen Lichtquellen wird die Wohnung gleich viel gemütlicher und der Zockerabend in angenehmstes Stimmungslicht getaucht.

1 Game-Frame
Der Game-Frame (ledseq.com) zeigt 8-Bit-Artworks an und veredelt jeden Platz, an dem er aufgestellt wird. Kostenpunkt: ca. 210 €.

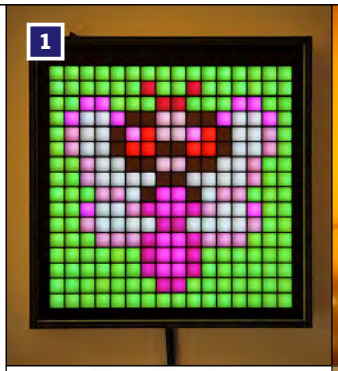
2 Triforce-Lampe
Diese Luxuslampe aus Holz kostet stattliche 95 Euro (etsy.com).

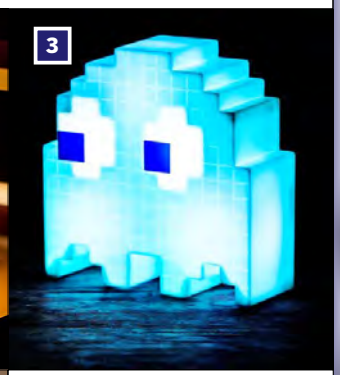
3 Pacmanghost-Lampe
Das Stimmungslicht verfügt über verschiedene Farbmodi, die sich per Fernbedienung regulieren lassen (30 €, Amazon Deutschland).

4 Tetris-Lampe
Auf Amazon Deutschland gibt es eine tolle Tetris-Lampe zu kaufen. Der Clou: Ihr könnt die Teile fast beliebig zusammenstecken! Als LED-Stimmungslicht ist die knapp 20 cm hohe Lampe ein echter Knaller. Preis: ca. 30 €.

5 The Question Block Lamp
Auf 8bitlit.com könnt ihr euch diese tolle Lampe im Fragezeichenblockdesign der Super Mario-Spiele holen! Die Variante zum Aufhängen kostet 55 €, die Schreibtischversion 75 €.

6 Power-Up Arcade Light Switch Plate
Lichtschalter im Arcade-Design, für 20 €. Zu beziehen über amazon.com (Kreditkarte erforderlich).





Tolle Special Editions für großartige Spiele

Wem die normalen Fassungen zu schnöde sind, dem wird mit diesen Special Editions etwas mehr Exklusivität geboten. Vor allem *Xenoblade Chronicles X* und *Twilight Princess* lohnen sich.

3DS/2DS
Chibi-Robo!: Zip Lash – Special Edition inkl. Amiibo ca.40 €

3DS/2DS
The Legend of Zelda: Majora's Mask – Special Edition ca.65 €

3DS/2DS
Animal Crossing: Happy Home Designer inkl. 3DS-NFC-Lese-/Schreibgerät ca.45 €

Wii U
Super Mario Maker (inkl. Amiibo 8-Bit-Mario + Artbook) ca.55 €

Wii U
Captain Toad: Treasure Tracker Special Edition + Amiibo ca.45 €

Wii U
Splatoon Special Edition + Amiibo ca.43 €

Wii U
Animal Crossing: Amiibo Festival – Special Edition inkl. Amiibo ca.55 €

Wii U
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
ca.80 € – erscheint am 4. März 2016

Wii U
Xenoblade Chronicles X – LTD Steelbookversion ca.70 €

Wii U
Super Smash Bros. + Amiibo Smash-Mario ca.55 €

Wii U
Mario Party 10 + Amiibo ca.55 €

Bundles, die bares Geld sparen

Das Königsgeschenk für Videospieler ist und bleibt eine Konsole (oder ein Handheld). Beim Kauf kann man dabei Geld sparen, wenn man sich für Bundles entscheidet, bei denen das Gerät bereits mit einem Spiel geliefert wird. Nintendo bietet hier einige Optionen an. Beim New 3DS liegen oft noch schicke Zierblenden bei.

Wii U

Nintendo Wii U Premium Pack 32GB schwarz (inkl. Mario Kart 8 (vorinstalliert) + Splatoon DLC-Code ca. 315 €

Wii U

Nintendo Wii U Premium Pack schwarz 32GB inkl. Mario Kart 8 (vorinstalliert): ca. 285 €

Wii U

Nintendo Wii U Premium Pack schwarz 32GB inkl. Xenoblade Chronicles X (vorinstalliert) ca. 299 €

Wii U

Nintendo Wii U Premium Pack schwarz 32GB inkl. Super Mario Maker + Artbook + Amiibo ca. 299 €

Wii U

Nintendo Wii U Skylanders Trap Team Bundle ca. 229 €

3DS

New Nintendo 3DS XL - Konsole (Special Edition) + Animal Crossing: Happy Home Designer (vorinstalliert) ca. 220 €

3DS

New Nintendo 3DS schwarz inkl. Monster Hunter 4 Ultimate + Zierblende ca. 190 €

3DS

New Nintendo 3DS – Konsole, weiß inkl. New Style Boutique 2 + Zierblende ca. 200 €

3DS

New Nintendo 3DS schwarz inkl. Xenoblade 3D + Zierblende ca. 200 €

2DS

Nintendo 2DS – Konsole (weiß + rot) inkl. Tomodachi Life (vorinstalliert) ca. 130 €

2DS

Nintendo 2DS – Konsole (schwarz) inkl. New Super Mario Bros. 2 (vorinstalliert) ca. 130 €

2DS

Nintendo 2DS – Konsole (schwarz) inkl. Mario Kart 7 (vorinstalliert), oder (weiß + rot) inkl. Tomodachi Life (vorinstalliert) ca. 99 €

Amiibo & Co.

Mit Schutzboxen und Präsentationspodesten schützt ihr eure Schätze oder setzt sie toll in Szene und der Mega Woll-Yoshi ist ein echter Blickfang! (u.a. bei Amazon)

Amiibo
Super Mario Question Block Case ca.20 €

Amiibo
1UP Mushroom Case ca.20 €

Amiibo
Mega Woll-Yoshi Grün ca.40 €

Amiibo
Display Stand ca.15 €

Amiibo
Halterung – Warp Pipe ca.10 €

Nette Gadgets für Nintendo-Fans

Wie wäre es mit einem Zusatzcontroller in coolem Nintendo-Design. Es gibt zahlreiche Pads von Drittherstellern. PDP bietet beispielsweise Controller für die Wii U an, die optisch wirklich einiges hermachen. Qualitativ können sie dem Original von Nintendo jedoch nicht ganz das Wasser reichen. Auch schön: die „3DS Donkey Kong Fass Aufbewahrungsbox" für eure 3DS-Spiele und den Stylus!

3DS
Donkey Kong Fass Aufbewahrungsbox ca.15 €

Wii U
Wii U – Gamecube Controller (PDP) „Mario Design" ca.20 €

Wii U
Wii U – Gamecube Controller (PDP) „Peach Design" ca.20 €

Wii U
Wii U – Gamecube Controller (PDP) „Yoshi Design" ca.20 €

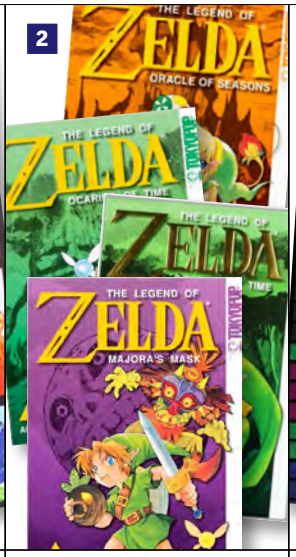
Wii U
Wii U – Gamecube Controller (PDP) „Wario Design" ca.20 €

Wii U
Wii U Remote Plus (Nintendo) in verschiedenen Designs ca.50 €

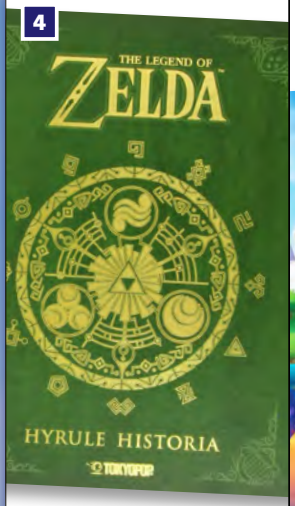
Lesestoff für Videospieler

Warum nicht mal einen Blick in ein Buch werfen statt in die Glotze? Mit diesen Werken werden auch Gamer warm! Die folgenden Bücher findet ihr zum Beispiel bei Amazon.

1

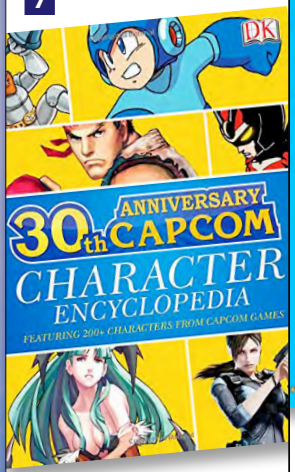
2


3

4


5

6

7


8

9

1 Jacked

Die Geschichte von Rockstar Games in einem spannenden Buch. Blick hinter die Kulissen und Wissenswertes zur Firmengeschichte – jedoch nur auf Englisch. Wen das nicht stört, der bekommt für 20 € das Taschenbuch oder für den halben Preis das E-Book.

2 Zelda-Mangas

Ocarina of Time, Majora's Mask, A Link to the Past, The Minish Cap und *Oracle of Seasons* gibt es als Manga-Hefte. Jedes Spiel hat mehrere Bände, die jeweils 6,50 € kosten und mit liebevollen Zeichnungen versehen sind. Auf Amazon haben die Mangas stets Höchstbewertungen.

3 Unnützes Wissen für Gamer

555 verrückte Fakten über Videospiele: Für gerade einmal 6 Euro gibt es hier die geballte Ladung unnützes Videospielwissen. Ideal, um seine Freunde zu beeindrucken oder um bei Gaming-Quizrunden zu gewinnen!

4 The Legend of Zelda Hyrule Historia

Für 30 Euro der Geheimtipp schlechthin in Sachen gutem Lesestoff! Das *Zelda*-Universum ist hier reich bebildert und wird bis ins Detail aufgeschlüsselt. Entstehungsgeschichten zu den Spielen und Insider-Infos machen den Schinken eigentlich zu einem Pflichtgeschenk für *Zelda*-Fans.

5 Nintendo: The Legend of Zelda 2016 Wall Calendar

15 Euro für diesen wunderschönen Kalender sind nicht zu viel verlangt, wenn man dafür das komplette Jahr 2016 auf tolle Artworks blicken kann.

6 Service Games: The Rise and Fall of SEGA Enhanced Edition

25 Euro für die physische Version und weniger als 10 Euro für die Kindle-Fassung blättert man für dieses Werk hin. Obwohl es nicht direkt um Nintendo geht, bietet das Buch einen tiefen Einblick in den Aufstieg und Fall von einem der ehemals größten Konkurrenten: Sega. Das Buch ist leider nur auf Englisch erhältlich.

7 Capcom 30th Anniversary Character Encyclopedia

Alle Capcom-Charaktere in einem toll aufgemachten Artbook und angereichert mit tonnenweise Hintergrundinfos? Das klingt spitze! Wo ist der Haken? Nun ja, das Buch gibt es nur auf Englisch. Für nicht einmal 20 Euro aber ein toller Kauf!

8 MM25: Mega Man & Mega Man X Official Complete Works

Noch eine ganze Ecke opulenter präsentiert sich dieses Buch, das sich ganz Capcoms klassischem Helden widmet. Auf sage und schreibe 430 Seiten bleibt wirklich keine Frage zum blauen Bomber unbeantwortet. Ein toller Band zum Schmökern, mit knapp 60 Euro aber auch preislich in der Premiumkategorie angesiedelt.

9 Push Start: The Art of Video Games

Fotobildband inkl. 10"-Vinyl: Wo wir bei Premium sind: Dieses Werk ist eine Liebeserklärung an Videospiele als Kunstform. Die geschmackvollen Szenenausschnitte und Artworks aus unzähligen Spieleklassikern sind ein Fest für die Augen, dazu gibt's ne gelbe Vinyl-Scheibe und MP3-Downloadcodes. Preis: 50 €.

Kuschelig-knuddelige Nintendohelden!

Wir haben Mario und seine Freunde doch zum Knuddeln gern, warum also keine Plüschfiguren der Nintendo-Helden verschenken? Die Auswahl ist riesig und bewegt sich preislich im Rahmen von 15 bis 20 € (amazon.de).

Rennspielspaß auch abseits der Konsole!

Eure Dosis *Mario Kart* könnt ihr euch auch außerhalb eurer Nintendo-Konsolen und-Handhelds abholen. Die klassischen Carrera-Rennbahnen gibt es nun nämlich auch im *Mario Kart*-Design! Ein Fest für Fans!

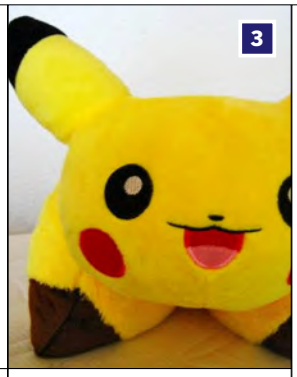
Die Rennbahn kommt mit einer Streckenlänge von 4,9 m und Aufbaumaßen von 158 x 68 cm. Im Paket enthalten sind: 1 Mario-Kart-Mario und 1 Mario-Kart-Luigi, Transformator, Anschlussschiene, 2 Handregler, Rundenzähler, Geraden, Kurven, Looping, Leitplanken und Stützen. Das Paket kostet knapp 75 Euro und ist im gut sortierten Spielwarenhandel zu finden. Weitere Autos kosten um die 15 bis 20 Euro. Wer hingegen die Freiheit liebt, kann sich auch für die ferngesteuerten RC-Cars der Mario-Kart-Serie entscheiden. Sie sind nicht an die Rennbahnen gebunden und kosten um die 60 Euro.

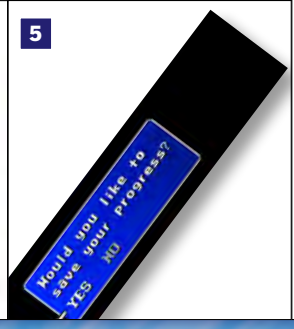
Starterpaket (ca.70 €)

RC-Cars Mario-Kart-Serie (je Modell ca.60 €)

Für kalte Tage – Damit wird dem Gamer warm ums Herz!

Wenn es draußen schneit und stürmt, macht man es sich am besten daheim gemütlich und genießt die wohlige Wärme. Mit diesen Geschenken gelingt das gleich noch mal so gut. Ob gemütliches Lesezeichen, kuscheliges Kissen oder ein Schluck aus dem Flachmann (natürlich Kinderpunsch!) – zu Hause ist es am schönsten!





1 Zelda Logo Strümpfe grün

Damit ihr beim Endgegner keine kalten Füße bekommt, investiert ihr auf Amazon am besten 8 € und steckt eure Latschen in diese Zelda-Strümpfe. Problem gelöst!

2 Cosplay Pointy Hat

Die passende Mütze im Zelda-Look hält den Kopf auch in eisiger Kälte warm. Mit der 55 cm langen Kopfbedeckung seid ihr damit genauso gut bestückt wie Link. Das nerdige Kleidungsstück ist für 20 € auf emp.de zu haben.

3 Kissen Pokémon Pikachu Plüschtier

Der Name des Produktes auf Amazon ist umständlich und das Produktbild sieht nicht so toll aus. In der Realität ist das Kissen aber deutlich hochwertiger als erwartet und richtig kuschelig. Für 10 € ein guter Deal!

4 Nerdtendo Gamebooze 8oz Flask & Gaming Cartridge Flasks

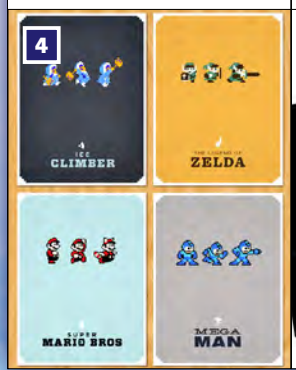
Eine tolle Idee! Die Flachmänner gibt's bei thinkgeek.com für je 20 Euro. Die Game-Boy-Version hat Platz für 250 ml, die Cartridge-Editionen fassen knapp 180 ml. Prost!

5 Final-Fantasy-Lesezeichen

Das ultimative Last-Minute-Geschenk! Ein Lesezeichen im *Final Fantasy*-Savegame-Stil! Ganz umsonst! Alles, was ihr benötigt, ist ein Farbdrucker und dieser Link: http://bit.ly/1MTvop5. Die passenden Bücher findet ihr zwei Seiten weiter vorne.

Accessoires für den Nerd und seine Wohnung

Mit diesen Accessoires für den gut angezogenen Nerd und dessen Wohnung macht man jedem Gamer eine riesige Freude! Die Auswahl ist groß und nicht alles ist rein dekorativ. Ein Schlüsselbrett kann ja schließlich jeder gebrauchen!



1 Legend-of-Zelda-Triforce-Manschettenknöpfe

Zum Weihnachtsfest kann man sich mit diesen 18-Karat-vergoldeten Manschettenknöpfen im Triforce-Design so richtig schick machen. bei Amazon bekommt man die guten Stücke für 20 €.

2 Legend-of-Zelda-Triforce-Halskette

Diese edle Kette dürfte eher für die Damen interessant sein. Sie ist ebenfalls 18-Karat-vergoldet und über Amazon für 30 € zu erstehen.

3 8-Bit LED Holiday Wreath

Der 8-Bit-Adventskranz verfügt über LEDs in den Münzen und kann bei thinkgeek.com erstanden werden (thinkgeek.com).

4 8-Bit-Nintendo-Drucke

Minimalistisch, aber verdammt stilvoll. Die hochwertigen Premium-Drucke kommen in der Größe 30x40 cm und kosten jeweils 25 € (etsy.com).

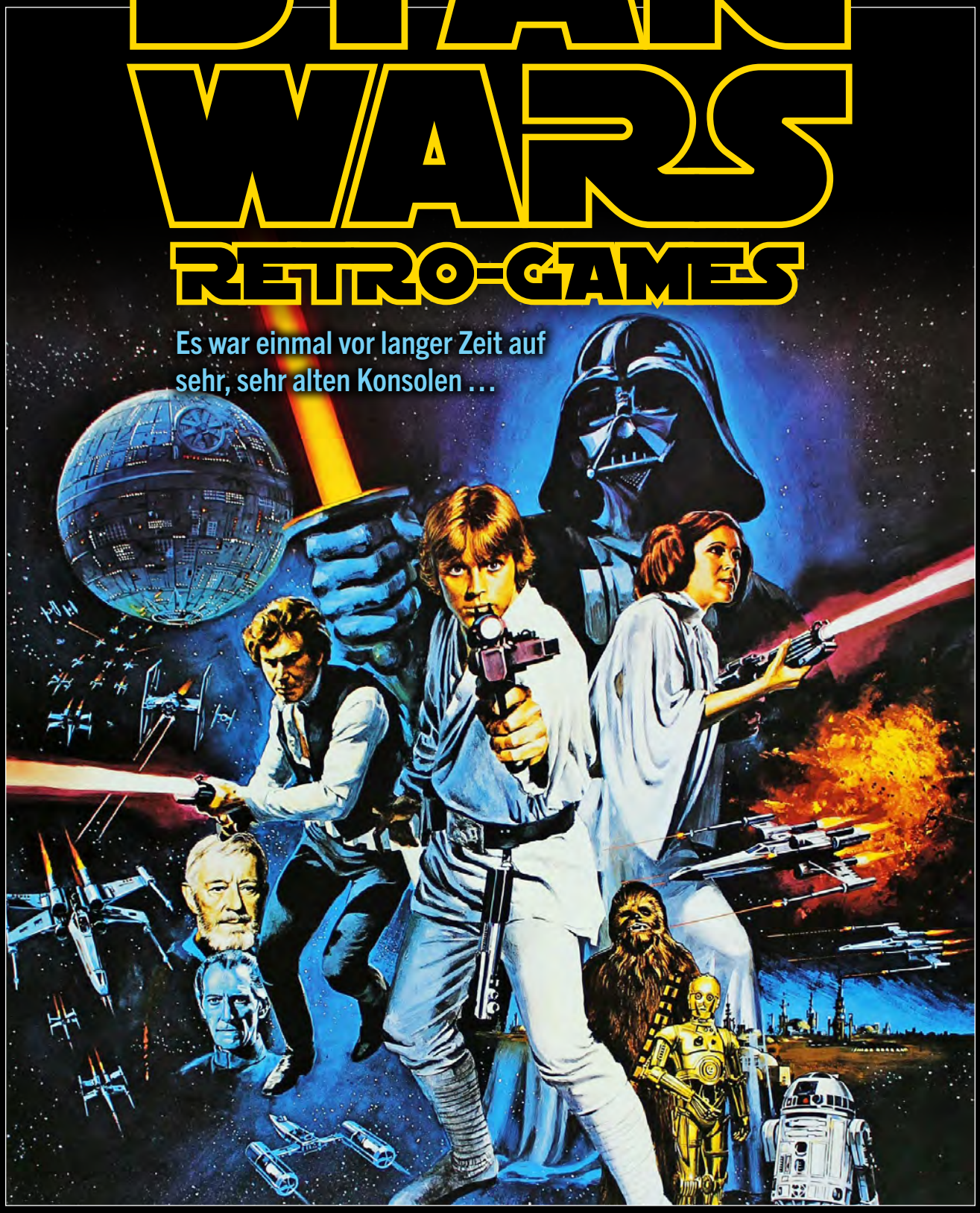
5 „Dangerous to go alone"-Schlüsselbrett

Wer jeden Schritt außer Haus als gefährlich betrachtet, startet mit diesem Geschenk schon beim Griff zum Schlüssel ins Abenteuer! Preis: 15 € bei Amazon

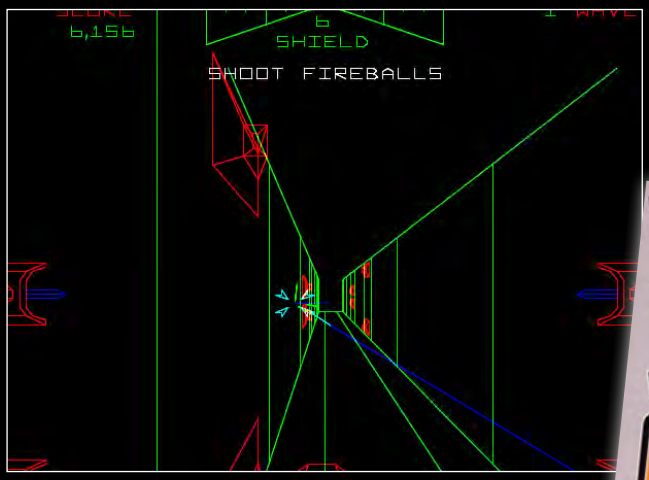
6 Pixel-Ofenhandschuhe

Ebenfalls bei Amazon gibt's diese Ofenhandschuhe im Pixeldesign. Für knapp 20 € wird jeder Griff zum Weihnachtsbraten zum Retro-Erlebnis.

STAR WARS RETRO-GAMES



Als George Lucas im Jahr 1973 damit begann, ein erstes Drehbuch-Script für das Filmprojekt „The Star Wars“ zu verfassen, war weder ihm noch den später daran beteiligten Mitarbeitern klar, dass hier der Grundstein für Filmgeschichte gelegt wurde. Dem vier Jahre später veröffentlichten Film gelang dabei weit mehr als nur Kritiker und Filmbesucher zu begeistern – *Krieg der Sterne* wurde sechsfach mit dem Oscar ausgezeichnet, hob das Niveau für Spezialeffekte auf eine völlig neue Ebene und legte den Grundstein für das dick auftragende Blockbuster-Kinoerlebnis. Schon im Vorfeld erwies sich Lucas aber als echtes Genie, denn er verzichtete freiwillig auf eine höhere Gage und forderte stattdessen die Rechte an einer Fortsetzung und an sämtlichem von *Star Wars* erhältlichem Merchandise ein. Ein Schachzug, der den jungen Regisseur bald zum Milliardär machen sollte, denn niemals zuvor gab es von einem Franchise so viele Fanartikel zu kaufen. Daran hat sich auch gut 38 Jahre später nichts geändert. Selbstverständlich wurde dabei vor Videospielen im *Star Wars*-Universum nicht Halt gemacht. Um den Filmstart von *Star Wars – Das Erwachen der Macht* gebührend zu feiern, haben wir uns für euch in die Archive des Galaktischen Senats begeben und sind mit einer Handvoll von Retro-Titeln zurückgekehrt, von denen wir euch auf den folgenden Seiten die wichtigsten und interessantesten genauer vorstellen wollen.



Links seht ihr den Todessterngraben, wie er in der Arcade 1983 spielbar war, unten das imposante Cover vom allerersten Videospiel im *Star Wars*-Universum überhaupt: *The Empire Strikes Back* für Atari 2600.

Die alte Republik

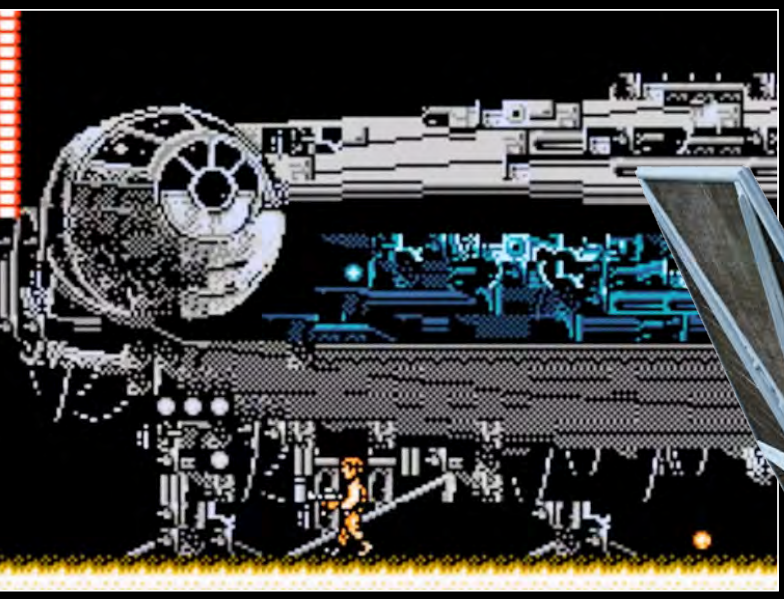
Zum Zeitpunkt, an dem das erste offizielle *Star Wars*-Spiel überhaupt erschien, befand sich die auf drei Teile angewachsene Filmreihe bereits kurz vor ihrem Höhepunkt. 1982 entwickelte die Firma Parker Brothers *The Empire Strikes Back*, welches für den Atari 2600 und das Intellivision von Mattel Electronics veröffentlicht wurde. Das Cover der Spieleverpackung machte schon vor dem Erwerb deutlich, was den Käufer mit dem Titel erwarte. Mehr als die ikonische Schlacht von Hoth, in der man an Bord eines Snowspeeders imperiale AT-ATs zu Fall bringen musste, war auf dem Modul nicht enthalten. Auch die ebenfalls für Atari-Konsolen erschienenen Titel *Return of the Jedi: Death Star Battle* und *Jedi Arena* beschränkten sich nur auf einzelne Szenen der Filme, etwa Lukes erstes Lichtschwert-Training im Rasenden Falken oder die finale Schlacht zwischen den Rebellen und dem Imperium vor der Kulisse des zweiten Todessterns. Mit diesen Titeln konnte man ein paar Minuten lang durchaus seine Freude haben, ein langfristiges Vergnügen stellten diese Games jedoch nicht dar. Das galt zwar auch für den Spielhallen-Klassiker *Star Wars: The Arcade Game* von 1983, dort sorgte aber der imposante Automat, in dem man sogar Platz nehmen konnte, für weitaus mehr Spaß als man zunächst glauben wollte. Vor allem die unzähligen Sprach-Samples aus dem ersten Film sorgten für echtes Sternenkrieger-Feeling. Zum ersten Mal fühlte man sich wirklich in den Pilotenanzug des jungen Skywalker versetzt, der mit zwei gut platzierten Protonentorpedos die übermächtige Kampfstation des Imperiums zerstörte. Es sollten jedoch trotzdem erst einige Jahre ins Land gehen, ehe sich *Star Wars*-Videospiele von den technischen Limits der zeitgenössischen Hardware lösen konnten.

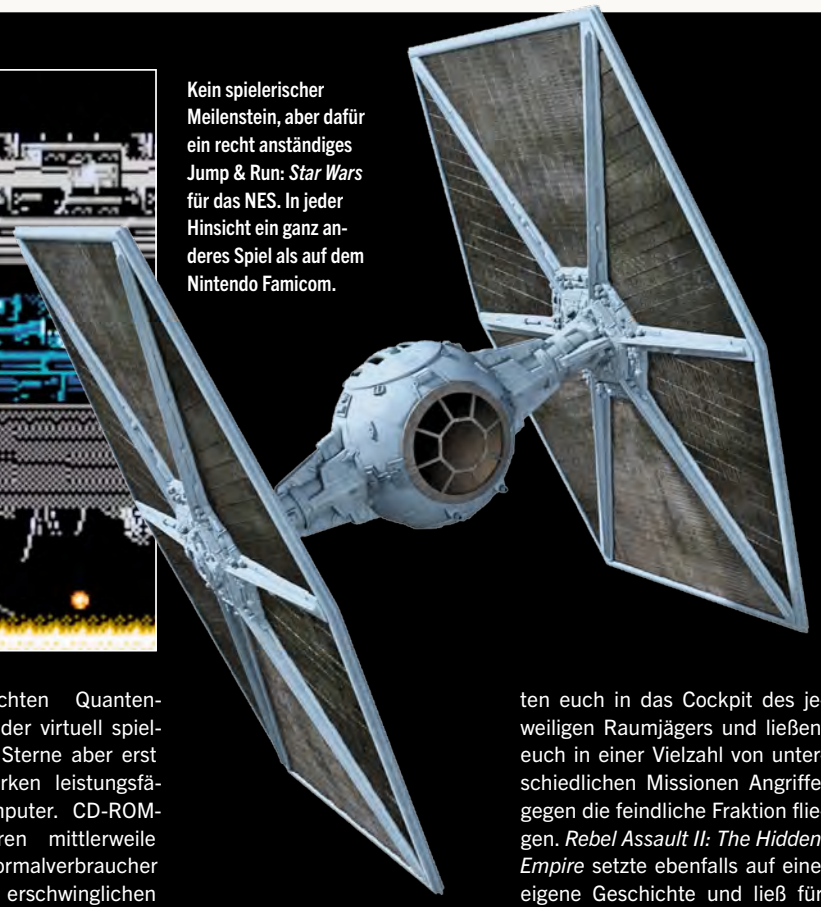
Ein erster Schritt in diese Richtung wurde 1991 mit dem ganz simpel als *Star Wars* betitelten Spiel auf dem Nintendo Entertainment System und dem Sega Master System vollzogen. Hier waren erstmals nicht nur kleine Zwischensequenzen möglich, es konnten sogar alle im Film relevanten Orte spielbar gemacht werden – von den Anfängen auf Tattooine über die Ankunft sowie Flucht vom Todesstern bis zur Schlacht von Yavin in den Gräben der imperialen Kampfstation. Als Jump & Run konnte *Star Wars* nicht im Entferntesten zu *Super Mario* und Co. aufschließen, besser als das japanische Famicom-Äquivalent von 1987 war es hingegen definitiv. Das fiel neben einem brutal-unfairen Schwierigkeitsgrad vor allem durch die inhaltlichen Freiheiten der Entwickler auf. Neben ägyptischen und Unterwasser-Settings blieben einem vor allem die Zwischenkämpfe mit Darth Vader in Erinnerung, in denen der schwarz gekleidete Bösewicht die Form eines Skorpions oder Haifisches annahm.

Von einigen schönen Zwischensequenzen einmal abgesehen, war das japan-exklusive *Star Wars* auf dem Famicom qualitativ leider nur mittelmäßig.

Eine Erschütterung der Macht

Mit dem Beginn der 16-Bit-Ära brachen für *Star Wars*-Fans goldene Zeiten an. Nur ein Jahr nach dem NES-*Star Wars* zeigte niemand anderes als Edel-Entwickler LucasArts, was auf dem Super Nintendo technisch und spielerisch möglich war. *Super Star Wars* folgte größtenteils den Jump&Run-Wurzeln des NES-Pendants, kombinierte das Gameplay aber immer wieder mit toll aussehenden Shooter-Sequenzen aus der Cockpit- oder 3rd-Person-Ansicht. Auch inhaltlich blieb das Spiel – ebenso wie die konsequent verbesserten Nachfolger – der Vorlage treu. Traditionell





Kein spielerischer Meilenstein, aber dafür ein recht anständiges Jump & Run: *Star Wars* für das NES. In jeder Hinsicht ein ganz anderes Spiel als auf dem Nintendo Famicom.

mit einem hohen Schwierigkeitsgrad versehen, stand ab *Super Star Wars: The Empire Strikes Back* endlich eine Passwort-Funktion zur Verfügung. Gerade die sehr wuchtig ausfallenden Bossgegner stellten ohne eine vernünftige Blaster-Waffe eine nur schwer überwindbare Hürde dar. Ähnlich dem Jahre zuvor gescheiterten Famicom-*Star Wars* erlaubten sich die Entwickler an diversen Stellen künstlerische Freiheiten, ohne dabei aber zu sehr ins Lächerliche abzudriften. So zum Beispiel wurde aus der Grube von Jabbas Rancor ein umfangreicher Level voll mit gefährlichen Monstern, von denen einige so in den Filmvorlagen nie vorgekommen sind. Anspruchsvolles Gameplay sollte dabei zu einem der Schlüsselelemente werden, durch die sich ein Großteil der *Star Wars*-Titel in den 90er-Jahren auszeichnete.

Einen regelrechten Quantensprung erlebte der virtuell spielbare Krieg der Sterne aber erst mit dem Erstarken leistungsfähiger Heimcomputer. CD-ROM-Laufwerke waren mittlerweile auch für den Normalverbraucher zu halbwegs erschwinglichen Preisen erhältlich, was LucasArts die Möglichkeit gab, Videospiele auf diesem noch recht neuen Medium zu veröffentlichen – mehr noch, sogar die Rolle des Vorreiters einzunehmen. *Star Wars: Rebel Assault* aus dem Jahr 1993 gehörte dabei zu den ersten Titeln, die von der CD-ROM Gebrauch machten. Niemals zuvor war man der Filmvorlage so nahe wie in diesem Shoot 'em Up, das FMV-Sequenzen, Sprachausgabe und Originalmusik harmonisch miteinander vereinte. Inhaltlich war es zwar nur eine grobe Nacherzählung des ersten *Star Wars*-Films, doch das störte Film- und Gaming-Fans kaum. Auch hatte man als Spieler wenig Einfluss darauf, in welche Richtung man sein Raumschiff steuerte, da es sich bei allen Levels um vorberechnete Filmsequenzen handelte, in denen man hier und da einzelnen Hindernissen ausweichen und feindliche TIE-Jäger abschießen musste. Allerdings erkannte LucasArts schnell Potenzial darin, eigene Geschichten zu entwerfen und das bestehende Universum damit zu erweitern. Die eher simulationslastigeren Space-Shooter *X-Wing* und *TIE-Fighter* versetzten euch in das Cockpit des jeweiligen Raumjägers und ließen euch in einer Vielzahl von unterschiedlichen Missionen Angriffe gegen die feindliche Fraktion fliegen. *Rebel Assault II: The Hidden Empire* setzte ebenfalls auf eine eigene Geschichte und ließ für die Zwischensequenzen sogar reale Schauspieler vor die Kamera treten. Effektreiche Weltraumschlachten gehören bei *Star Wars* zwar zur Grundausstattung, doch versuchte sich LucasArts zusätzlich auch an weiteren Genres. Der aufstrebende Entwickler id Software hatte zur selben Zeit mit *Doom* ein komplett neues, noch nie dagewesenes Spielerlebnis erschaffen, das natürlich für eine Welle von Nachahmern sorgte. *Star Wars: Jedi Knight* setzte technisch auf das gerade etablierte Grundgerüst von *Doom*, brachte zudem aber noch Macht-Fähigkeiten und Licht-

Die Macht ist stark in den Jump & Runs für das Super Nintendo: Jeder einzelne Film wurde mit einem jeweiligen Spiel versehen, in das neben vielen Hüpfabschnitten auch immer wieder mal Flugsequenzen eingestreut wurden – sei es nun als Sidescroller oder per Mode-7-Effekt. Doch Obacht, alle Titel sind reichlich anspruchsvoll.

Was haben Luke und Co. eigentlich zwischen den Filmen gemacht? Das könnt ihr in vielen Comics und Büchern nachlesen – oder dank *Shadows of the Empire* auch nachzocken. Außerhalb des Fliegers zickte die Steuerung zwar ein wenig rum, ein echter Geheimtipp auf dem Nintendo 64 bleibt das Spiel bis heute aber definitiv.

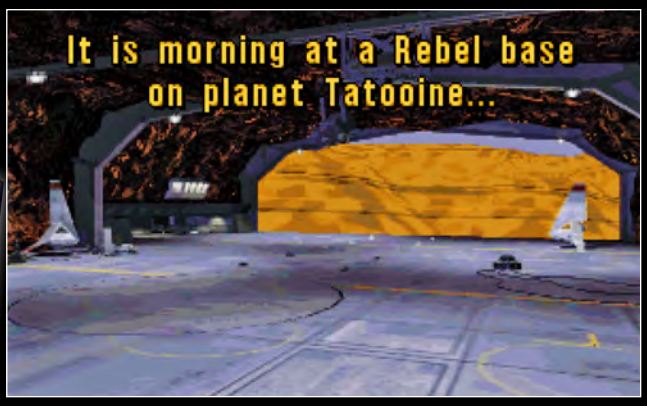
schwertkämpfe ins Spiel. Hierfür schlüpfte man in die Rolle des angehenden Jedi-Ritters Kyle Katarn, der im Laufe der Zeit zu einer ungemein populären *Star Wars*-Figur werden und unter anderem noch in mehreren Romanen auftauchen sollte. Die Indizierung des ersten Teils – ein Schicksal vieler früher Ego-Shooter in Deutschland – tat Kyles Aufstieg aber keinen Abbruch.

Die Konsolen schlagen zurück

Währenddessen wurde die Videospiellandschaft außerhalb des PC-Lagers nicht außer Acht gelassen, sondern mit einer Fülle an Games versorgt. Der Zeitpunkt war ausgesprochen günstig, denn 1997 wurden alle drei Filme optisch auf den neuesten Stand gebracht und in einer Special Edition im Kino neu aufgeführt, was *Star Wars* wieder ins Rampenlicht rückte. Gleich zum europäischen Start des Nintendo 64 lieferte man mit *Star Wars: Shadows of the Empire* neben *Super Mario 64* einen echten Kaufgrund für die Konsole ab. War Kyle Katarn in seiner Rolle noch Luke Skywalker nachempfunden, gab es mit Dash Rendar diesmal einen vollwertigen Han-Solo-Ersatz als spielbare Hauptfigur. *Shadows of the Empire* spielte inhaltlich zwischen den ersten beiden *Star Wars*-Filmen und verknüpfte Ereignisse der Vorlage mit ganz neuen Handlungssträngen. Als Einstieg diente hierbei die Schlacht von Hoth, die man bis zu diesem Zeitpunkt noch nie so detailliert nachspielen konnte wie hier. Die meiste Zeit über war man jedoch zu Fuß unterwegs, um bekannten Individuen wie Boba Fett oder IG-88

LucasArts kann mehr als nur Raumschiffe: In diversen, innovativen Ego-Shootern durfte man auch Sturmtruppen gehörig mit seinem Blaster einheizen.

Wolltet ihr auch nicht schon immer viel lieber bei den coolen Jungs mitfliegen? In *Star Wars: TIE Fighter* war es möglich, in den Dienst des Imperators zu treten.



Episode IV mit anderen Augen: *Rebel Assault* spielt zur Zeit des ersten Films und begeisterte Anfang der 90er mit einer bahnbrechend tollen Inszenierung.

das Handwerk zu legen. N64-Besitzer, die lieber wieder in einem Cockpit Platz nehmen wollten, durften in *Star Wars: Rogue Squadron* das Kommando über ihre eigene X-Wing-Staffel übernehmen. Für die Entwicklung des sehr gut aufgenommenen Spiels war übrigens das deutsche Entwicklerstudio Factor 5 verantwortlich. Man hätte es kaum für möglich gehalten, dass dieses Ergebnis nur wenige Jahre später noch getoppt werden könnte. Zum Start des Gamecube war mit *Rogue Squadron II: Rogue Leader* erneut ein Spiel im *Krieg der Sterne*-Setting erhältlich, das eindrucksvoll demonstrierte, was für eine Hardware-Power in dem kleinen Würfel steckte. Bis heute ist *Rogue Leader* technisch einer der beeindruckendsten Titel auf Nintendos Zockerwürfel. Die offizielle Fortsetzung *Rogue Squadron III: Rebel Strike* kam hingegen nicht mehr so gut an.

Die Rückkehr des Franchises

Trotz der eher verhaltenen bis mittelmäßigen Kritiken übertraf *Star Wars: Episode 1 – Die dunkle Bedrohung* im Jahr 1999 alle Einspielerwartungen und erzielte an den Kinokassen fast eine Milliarde Euro. Dadurch wurde neben LucasArts und Factor 5 auch anderen Entwicklerstudios klar: *Star Wars* ist zurück und größer als je zuvor! Es sollte nicht lange dauern, bis die ersten Lizenzspiele zum ersten der drei Prequels in den Läden standen. Es dürfte dabei niemanden verwundern, dass neben einigen netten Spielen (*Star Wars Episode 1: Racer*) leider auch sehr viel schnell zusammengeschusterter Müll fabriziert wurde, etwa das offizielle Spiel zum Film, *Super Bompad Racing* oder *Jedi Power Battles*. Auch die beiden nachfolgenden Filme *Angriff der Klonkrieger* und *Die Rache der Sith* kamen um dieses Schicksal nicht herum. Eine neue Hoffnung bahnte sich allerdings schon an, denn innerhalb dieser Zeit wurden viele moderne und hochwertige Klassiker geschaffen. Allen voran muss hier das Xbox-Rollenspiel *Star Wars: Knights of the Old Republic* erwähnt werden, das rund 4.000 Jahre vor den Filmereignissen angesiedelt ist und euch in die Haut eines angehenden Jedi-Ritters versetzt. Eure Entscheidungen haben dabei Einfluss darauf, ob ihr zu einem Streiter des Guten werdet oder euch stattdessen von der dunk-

Nintendos Gamecube hat viele gute Spiele im Angebot. *Rogue Squadron II: Rogue Leader* kann sogar zu den besten Titeln im gesamten Portfolio gezählt werden.

Technik im Wandel der Zeit: Die Schlacht von Hoth, oben auf dem Nintendo 64, unten auf dem Atari 2600. Wohl weit mehr als nur ein kleiner Unterschied.

Wer hätte das wohl je gedacht: Lego und *Star Wars* harmonierten so gut miteinander, dass der Ableger noch um mehrere gute Fortsetzungen erweitert wurde.

Episode 1 ist von allen Filmen der wohl unbeliebteste als auch kontroverste Teil, aber das Rennspiel *Pod Racer* war alles andere als hingerotzter Lizenzmüll.

len Seite der Macht verführen lasst. Im Kontrast zu dem eher ernsten RPG fallen die offiziellen *Lego Star Wars*-Spiele weitaus hochwertiger und humorvoller aus und sorgten über mehrere Teile und Konsolen verteilt für gute Laune. Angesichts dessen, dass *Das Erwachen der Macht* in den Kinos angelaufen ist und frühzeitig von einem finanziellen Erfolg ausgegangen werden kann, dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis auch dazugehörige Videospiele erscheinen. Gegenwärtig hält sich Disney als Lizenzbesitzer noch zurück, vom Online-Shooter *Star Wars: Battlefront* einmal abgesehen. Ob es künftige Spiele schaffen werden, mit der Qualität der alten und der modernen Klassiker gleichzuziehen? Das kann man jetzt unmöglich vorhersagen. Was auch immer auf euch Gamer da draußen zukommen mag, wisset eines: Die Macht wird mit euch sein. Immer.

Marco Cabibbo

Bioware produzierte mit *Knights of the Old Republic* 2003 ein echtes Knaller-Rollenspiel, das ganz klar zu den besten *Star Wars*-Titeln der Dekade zählt.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 01/2001

Happy New Year, tröööt! Während die Redaktion frohgemut ins neue Jahr 2001 startete, sah die Sache bezüglich der Inhalte im Heft weniger rosig aus: Die vorweihnachtliche Softwarewelle war vorüber und das N64 hatte seinen Zenit schon lange überschritten. Immerhin, für einen absoluten Hittest reichte es trotzdem: *Banjo-Tooie* rockte die Bude und konnte im Importtest 89 Prozent absahnen. Das seltsame *Hey You, Pikachu!* bekam ebenfalls einen Hit spendiert – angesichts der doch eher mauen Qualität des Titels ist das wohl aber eher auf den damals grassierenden Poké-Hype zurückzuführen. Die restlichen getesteten Titel, wie etwa *Spider-Man* und *Winnie Puh: Tigger's Honey Hunt*, entpuppten sich allesamt als guter Durchschnitt – und waren großteils ebenfalls aus Übersee importiert. Im Mini-Game-Boy-Bereich stellten *Star Wars Episode I: Obi Wan's Adventure* und *Das Dschungelbuch: Moglis wilde Abenteuer* die Highlights dar. Die wichtigste Vorschau war wenig überraschend jene zu *Pokémon Crystal*, aber auch *Sin & Punishment*, *Indiana Jones und der Turm von Babel* und (das legendäre) *Eternal Darkness* machten neugierig – wenngleich keines der Spiele schlussendlich für das N64 beziehungsweise in Europa erschien. Tja.

AUSGABE 01/2006

Auch 2006 war das Weihnachtsgeschäft mit der N-ZONE 01/2006 mehr oder weniger vorbei und der Gamecube befand sich, wie das N64 fünf Jahre zuvor, in der Endphase seiner Existenz. Trotzdem war die Menge und Qualität der getesteten Spiele überraschend hoch, sowohl für den Gamecube als auch für den Nintendo DS und den betagten Game Boy Advance. Das Highlight stellte fraglos *The Two Thrones* dar, der gelungene Abschluss der *Prince of Persia*-Trilogie, der die 90-Prozent-Hürde zu knacken vermochte. Aber auch *Gun*, *Peter Jackson's King Kong*, *Call of Duty 2: Big Red One* und *Metroid Prime Pinball* (Import) sahnten einen Hit ab. Ein paar Enttäuschungen gab es trotzdem zu vermelden. So konnten weder *Need for Speed: Most Wanted* noch *True Crime: New York City*, *Battalion Wars* und *Shadow the Hedgehog* die hoch gesteckten Erwartungen erfüllen. Im guten Mittelfeld landeten unter anderem *Harry Potter und der Feuerkelch*, *Mario Party 7*, *Burnout Legends* und die DS-Fassung von *Tony Hawk's Amerikan Sk8land*.

Kein Wunder, dass angesichts der Menge an getesteten Spielen nicht viel Platz für Vorschauen blieb – genau zwei schafften es ins Heft, beide für den Nintendo DS: Mit *Mario & Luigi: Partners in Time* und *Metroid Prime Hunters* handelte es sich dabei aber in beiden Fällen um Abenteuer, welche die wartenden Fans schlussendlich mehr als zufriedenstellen würden.

AUSGABE 01/2011

Donkey Kong Country Returns. Kaum ein Spiel wurde Ende 2010/ Anfang 2011 mehr herbeigesehnt als die Wiederbelebung der ursprünglich am SNES beheimateten Jump&Run-Serie. Verdienterweise bekam es im Mehrspielermodus dann auch eine Wertung von 90 Prozent überreicht. Da musste sogar Super Mario klein beigeben, der mit der Hüpfspiel-Collection *Super Mario All-Stars* anlässlich seines 30. Geburtstages am Start war. Trotz zahlreicher Makel gerade noch einen Hit absahnen konnte das von Entwicklerlegende Warren Spector geschaffene Disney-Abenteuer *Micky Epic*. Abseits der Wii-Umsetzung von *Call of Duty: Black Ops* fand sich ansonsten der übliche Wii-Mist wie *Bakugan: Beschützer des Kerns* oder das unterdurchschnittliche *Need for Speed: Hot Pursuit*. Am DS begeisterte vor allem *Golden Sun: Die dunkle Dämmerung*, im WiiWare-Bereich sorgten katastrophale Abzock-Titel wie *Enjoy Your Massage*, *Let's Swing* und der *Nintendo Countdown Calendar* für Stirnrunzeln. Dafür gab es immerhin spannende Reportagen zu den Werdegängen von Super Mario und seinem Konkurrenten Sonic zu lesen und im Vorschau-Bereich befanden sich mit *De Blob 2*, *Kirby's Epic Yarn*, *Ghost Trick: Phantom Detective*, *Inazuma Eleven* und *Kingdom Hearts Re:Coded* ausschließlich potenzielle Hits.

XENOBLADE CHRONICLES X

EINSTEIGERTIPPS

In dem bis dato wohl umfangreichsten Spiel, das für die Wii U erhältlich ist, können sich gerade Einsteiger sehr schnell verlaufen oder bestimmte Features und Elemente beim Gameplay nicht verstehen. Doch keine Panik, die N-ZONE ist schon zur Stelle: Wir erklären euch, worauf ihr gerade zu Beginn von *Xenoblade Chronicles X* achten solltet und wie ihr aus dem riesigen Kontinent Mira das meiste herausholt.

AUSGEGLICHENHEIT

Trotz der persönlichen Charaktervorlieben solltet ihr darauf achten, mit einer gut gemischten, aufeinander abgestimmten Truppe ins Gefecht zu ziehen. Elma und Lin habt ihr standardmäßig in den Hauptmissionen dabei, gerade diese beiden Charaktere solltet ihr daher nicht vernachlässigen. Während Lin als Protektor dank vieler Lebenspunkte die Rolle als Tank einnimmt, gehört Elma mit ihrer Titan-Jaguar-Klasse zu einem offensiv ausgerichteten Job. Es ist schon in Ordnung, wenn ihr für eure eigene Spielfigur einen ähnlichen Pfad einschlagt, das vierte Teammitglied sollte dann aber den Part eines noch nicht abgedeckten Jobs übernehmen – etwa den eines Supporters oder Fernkämpfers.

RESSOURCEN-WAHNSINN

Während normale Ausrüstungsgegenstände und Waffen nur in einer begrenzten Menge gesammelt werden können, steht bei Mineralien, seltenen Ressourcen und Sammel-Items unendlich viel Stauraum zur Verfügung. Von jedem einzelnen Objekt wiederum dürft ihr dabei 99 Exemplare anhäufen. Sammelt draußen in Mira also alles auf, was euch vor die Linse kommt – zu erkennen an den hellblau leuchtenden Kristallen. Viele Gegenstände, die ihr aufsammelt, erfüllen ihren Nutzen sogar erst viel später im Spiel. Etwa dann, wenn ihr bestimmte Nebenmissionen annehmt und die erforderlichen Materialien längst im Inventar habt.

SCHNELLER UMSCHAUEN

Erhöht sämtliche Regler in den Einstellungen, mit denen ihr die Geschwindigkeit der Kamerabewegung erhöhen könnt. Diese ist in *Xenoblade Chronicles X* nämlich ausgesprochen langsam, was euch besonders in engen Räumen oder Höhlen schnell auf die Nerven gehen kann.

EXPANSIONSFREUDIG

Scheut nicht davor zurück, auch den umliegenden Gebieten Noctilum und Oblivia vorzeitig einen Besuch abzustatten. Auch wenn die dort herumstreifenden Monster vielleicht noch eine Nummer zu groß für euch sind, könnt ihr einige Knotenpunkte dort bereits für euch beanspruchen und mit einer Sonde ausstatten. Das macht es euch später leichter, diese Gebiete per Schnellreise-Funktion anzusteuern.

TRAININGSPUNKTE NUTZEN

Neben den für RPGs üblichen Erfahrungspunkten erhaltet ihr bei bestandenen Quests und Missionen auch sogenannte Trainingspunkte. Anders als Erfahrungspunkte stehen euch diese zum freien Verbrauch zur Verfügung. Es steht euch jederzeit frei, diese Punkte zum Ausbau eurer Kampf- und Verteidigungstechniken zu verwenden (maximal in fünf Stufen möglich) oder Talente aufzubessern (erhöhte Resistenzen, mehr Lebenspunkte, erhöhter Laser-Schaden etc.).

MECHANIKER ZUERST

Jedes Mal, wenn ihr einen BLADE-Rang aufsteigt, könnt ihr euch bei der Dame Eleonora am Missions-Terminal in einem von drei Bereichen spezialisieren: Mechanik, Biologie und Archäologie. Ist euer Level hier hoch genug, lassen sich draußen in der Wildnis (oder auch innerhalb von NLA) wertvollere Schätze bergen. Investiert die ersten zwei Punkte aber unbedingt in Mechanik! Für manche Knotenpunkte ist es nämlich vonnöten, dass ihr ausgebaute Mechaniker-Fähigkeiten vorweisen könnt, damit eine Sonde platziert werden kann.

VERSCHERBELN ERWÜNSCHT

Sorgt regelmäßig dafür, dass euer Inventar nicht vor lauter unnützen Ausrüstungsgegenständen überquillt. Im Verlauf des Spiels häuft ihr nämlich Unmengen an Gegenständen an, über die ihr schnell den Überblick verliert. Nach jedem größeren Ausflug in die Wildnis sollte ein Gang zum Shopping-Terminal daher ganz klar zum Pflichtprogramm gehören.

KOSTEN EINSPAREN

Auch wenn es wie Schummeln daherkommen mag: Im Falle eines frühzeitigen Verlustes eurer ersten Skells ist es ratsam, den Spielstand neu zu laden – sofern das letzte Mal speichern nicht schon über eine Stunde zurückliegt. Gerade in der Phase des Spiels, in der Skells erstmals erhältlich sind, werdet ihr nicht über die finanziellen Mittel verfügen, um jedes verlorene Exemplar mal eben aus dem Ärmel schütteln zu können. Später könnt ihr für eure Skells Versicherungen abschließen, um diesem Dilemma zu entgehen.

SONDEN AUSBAUEN

Eine der wichtigsten Aufgaben zu Beginn des Spiels – dies wird euch von mehreren Charakteren mehr als einmal nahegelegt – ist ein flächendeckender Ausbau der Knotenpunkt-Sonden. Dies hat mehrere gute Gründe. Nicht nur sichert ihr euch auf diese Weise eine langfristige, kontinuierliche Einnahmequelle für dringend benötigte Finanzen, sondern ihr könnt dank der Schnellreise-Funktion alle relevanten Orte von Mira bequem und ungefährlich ansteuern. Aktualisiert dabei ständig eure Sonden, um möglichst viele identische Sonden-Typen in einer Reihe zu haben. Das hat zur Folge, dass Fördermenge und Einnahmen abermals gesteigert werden. Einem Austausch der Sonden könnt ihr dabei offen gegenüberstehen, da das Equipment nicht verloren geht, sondern in euer Inventar wandert.

GOTTA CATCH 'EM ALL!

Bei dem Menüpunkt „Listen" habt ihr unter anderem Zugriff auf das Kollektikon, in dem alle Materialen aufgelistet werden, die ihr auf eurem Streifzug durch Mira erbeutet habt. Unterteilt werden diese pro Kontinent dabei noch in mehrere Unterkategorien, etwa Gemüse, Trümmerteile oder Insekten. Schafft ihr es, pro Kategorie alle Sammel-Items zu finden und in der Liste zu registrieren, erhaltet ihr fünf Trainingspunkte. Pro Linie gibt es zudem noch ein besonderes Item, für dessen Registrierung ihr weitere zwei Trainingspunkte bekommt. Ein regelmäßiger Blick in die Liste ist also von Vorteil, da ihr euch so um mehrere Dutzend Punkte bereichern könnt. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ihr oft einige seltene Gegenstände findet, von denen ihr lange Zeit nur ein Exemplar mit euch herumtragt. Hier müsst ihr dann abwägen, ob euch die Punkte mehr wert sind oder ihr euch das Item aufsparen wollt.

LASST EUCH VIEL ZEIT

Xenoblade Chronicles X mag mit seiner riesigen Spielwelt und den unzähligen Quests wie ein Fest für Level-Grinder erscheinen, im Zuge der Hauptstory ist exzessives Leveln allerdings kaum vonnöten – sofern ihr nicht tatsächlich an allen Nebenmissionen vorbeirast. Solltet ihr dennoch vermehrt an einem wichtigen Boss-Gegner scheitern, lohnt sich zunächst ein Blick auf die eigene Ausrüstung. Ist euer angelegtes Equipment noch aktuell oder schon seit einigen Stunden veraltet? Schleppt ihr gar schon besseres Zeug im Inventar mit euch rum? Hab ihr beim letzten Klassenwechsel vergessen, eurem Charakter wieder alle aufgestuften Talente zuzuordnen? Auch ein erneuter Besuch beim Händler könnte sich lohnen, da ihr ab jeder zehnten Stufe neue Waffen erwerben könnt. Wenn ihr all diese Umstände berücksichtigt habt, kann der nächste Versuch vielleicht schon viel einfacher sein.

MIRANIUM INVESTIEREN

Dem Rohstoff Miranium, der aus euren verteilten Sonden stammt, kommen im Verlaufe des Spiels mehrere Funktionen zuteil. Nicht nur ist er Bestandteil mehrerer Nebenquests, er dient auch als Treibstoff für eure Skells und als Investitionsgut für die verschiedenen Rüstungsfirmen, auf deren Projekte ihr in der Arsenal-Allee neben dem Einkaufs-Terminal Einfluss habt. In regelmäßigen Abständen erhaltet ihr neue Miranium-Lieferungen – sofern euer maximales Lagervermögen ausreicht, um die geförderte Menge zu speichern. Bevor eure nächste Lieferung also völlig umsonst ist, solltet ihr vorher so viel Miranium in das Firmen-Sponsoring stecken wie möglich. Sobald ihr eine Mindestmenge investiert habt, steigt die gesponserte Firma im Rang auf und ihr erhaltet Zugriff auf neue Ausrüstung.

SCHUBSEN IST WICHTIG

Egal, wie eure Truppe letzten Endes auch aussehen mag: Achtet darauf, dass im Team genügend Fertigkeiten vorhanden sind, mit denen Gegner ins Schwanken gebracht werden können. Dies bringt euren Feind nicht nur für einen kurzen Moment aus der Fassung, sondern ermöglicht es euch auch, ihn mit weiteren speziellen Fähigkeiten auf den Boden zu werfen. Sobald dies geschehen ist, müsst ihr schleunigst mit euren stärksten Attacken angreifen, da die Verteidigung eures Gegners für wenige Sekunden außer Kraft gesetzt ist und ihr massenhaft Schaden anrichten könnt. Achtet bei einem Klassenwechsel also darauf, was für Techniken sich noch in eurem Sortiment befinden. Das betrifft sowohl den Kampf zu Fuß als auch in den Skells.

BEUTETOUR NR. 2

Sobald ihr Skells euer Eigen nennt, solltet ihr bereits besuchte Gebiete ein weiteres Mal abklappern. Dank der weitaus höheren Mobilität samt Sprungvermögen seid ihr jetzt in der Lage, auch Orte zu erforschen, die euch zunächst verschlossen blieben. In Vehikel-Form ist es jetzt auch im Rahmen des Machbaren, einfach an einigen Gegner vorbeizurasen, die wichtige Zugänge bewachen, um so an die dahinter liegenden Knotenpunkte zu gelangen. Hütet euch dabei aber vor Gegnern, die euren aktuellen Level noch klar übertrumpfen. Eine einzige Distanzattacke kann schon ausreichen, um euren Skell zu zerbröseln, wenn ihr nicht schnell genug aus dem Angriffsradius flüchtet!

XENOBLADE CHRONICLES X

WALKTHROUGH – TEIL 1

Unendliche Weiten, ein Open-World-Titel, wie er im Buche steht: *Xenoblade Chronicles X* ist ohne Frage das dickste RPG auf der Wii U. Doch so viel Freiheit birgt auch einige Schwierigkeiten. Die Wegfindung oder gewisse Questitems sind nicht immer ganz ersichtlich. Der erste Teil unseres Walkthroughs hilft euch aber über alle eventuellen Hürden hinweg. Wir beschränken uns allerdings nur auf die Hauptstory. Nebenquests und geheime Missionen würden unseren Heftplatz komplett sprengen.

Prolog: Zurück zur Stadt

Nach der Charaktererstellung startet ihr im Meteoritenkessel. Ziel eurer ersten Mission oder sozusagen des Tutorials: Kampftechniken lernen und in die nahe Stadt gelangen. Schon nach wenigen Metern dürft ihr zusammen mit Elma Monster metzeln. Nach der Schießübung folgt ihr dem gelben Pfeil auf der Karte und könnt dabei die Rettungskapseln untersuchen. Im Gebiet befinden sich insgesamt drei, von denen ihr bereits zwei unter die Lupe nehmen könnt. Für die dritte müsstet ihr später mit höherem BLADE-Level wiederkommen. Folgt nun einfach weiter dem gelben Pfeil auf der Karte, aus der Schlucht gibt es eh nur einen richtigen Weg. Nach der Zwischensequenz sollt ihr zur Stadt laufen, wozu ihr einfach dem vorgegebenen Pfad Richtung Wohneinheit (das von Eisstacheln umgebene Gebäude) folgt. Dort angekommen, nehmt ihr den Lastenaufzug auf der linken Seite. Dann nur noch die Treppen nach unten und schon habt ihr den Anfang gemeistert.

Kapitel 1: Rundgang durch die Stadt

Zuerst solltet ihr euch schon mal Lin ins Team packen, sie wird euch noch eine ganze Weile begleiten; danach sucht ihr den Transportpiloten. Er ist mit einem grünen Ausrufezeichen über seinem Kopf gekennzeichnet. Dieser fliegt euch zum Verwaltungsviertel, wo ihr nun das Quartier der BLADEs finden müsst. Dazu einfach am großen Turm links vorbei in die Straße einbiegen, wo ihr in einer Einkaufspassage landet. Dort einmal hindurch und zum kleinen Tür-Symbol auf der Karte laufen. Fertig.

Bild 1

1. Mission : Lin und Elma zeigen dir das Viertel

Zunächst verlasst ihr das Quartier, der Ausgang ist genau gegenüber der großen Maschinenhalle. Erstes Ziel ist das Missionsterminal gleich gegenüber, an dem ihr euch nützliche Infos anhören dürft. Nächster Punkt ist das BLADE-Terminal rechts daneben. Auch hier lauscht ihr den Erklärungen eurer Begleiter. Danach bekommt ihr noch einmal die Einkaufspassage, Arsenal Allee genannt, und den Turm gezeigt. Schlussendlich geht's wieder zurück zum Quartier.

Kapitel 2: Sonde in Osttorsteppe installieren

Empfohlener Level:
4–5 oder höher

Ihr verlasst euer Quartier und nehmt den Ostausgang – kaum zu verfehlen, wenn man dem Pfeil auf der Karte folgt. Außerhalb der Stadt solltet ihr euch dann an den Pfad halten, der euch Richtung Pfeil die Anhöhe hinunterführt (auf Bild 1 findet ihr den genauen Laufweg). Schön auf diesem bleiben, denn in der Gegend gibt es einige aggressive Monster, vor allem nachts. Ihr durchquert einen riesigen Steinbogen und entdeckt das Gebiet der Osttorsteppe. Schon jetzt könnt ihr euer Ziel sehen: den Lichtstrahl des Knotenpunkts (siehe Bild 2). Ihr lauft weiter den Pfad entlang am Außenposten der BLADEs vorbei, an dem ihr auf Wunsch die Tageszeit ändern könnt. Einige Meter weiter – einfach in die kreisrunde gelbe Markierung auf der Karte laufen – findet ihr dann einige abgeschlachtete Monster. Es folgt eine Zwischensequenz, nach der ihr den Tyrann „Volker der Rasende" besiegen müsst. Dieser ist auf Level 5 und tyrannenmäßig stärker als normale Geschöpfe dieses Levels. Eine sinnvolle Kampfstrategie ist es, zuerst seine Gliedmaßen auszuschalten, welche er im Kampf dann nicht mehr nutzen kann. Dank der immensen Größe des Viehs ist vor allem Fernkampf ratsam. Habt ihr diesen Kolloss

Bild 2

erledigt, installiert eure Truppe die Sonde und soll zum Hauptquartier zurückkehren. Wenn ihr dem gelben Pfeil auf der Karte folgt, trefft ihr früher oder später wieder auf den Pfad, der euch heimführt. Natürlich könnt ihr bei dieser Gelegenheit auch noch Monster töten und aufleveln. Nur ist Vorsicht geboten: Oft tauchen wesentlich stärkere Gegner auf (Level 50 ist dabei nicht ungewöhnlich), die euch mitunter mit einem Schlag vernichten. Immer schön auf die Karte achten, damit ihr vor lauter Action nicht in diese reinstolpert.

Bild 4

Kapitel 3: Findet das verschwundene Pathfinderteam

Empfohlener Level:
8–9 oder höher

Mit dem vorhin eroberten Sondenplatz könnt ihr euch nun in der kommenden Mission einigen Laufweg ersparen. Teleportiert euch damit zum Knotenpunkt 116. Das geht ganz einfach über die Karte auf dem Gamepad. Schnellreisepunkte werden mit einem orangefarbenen Viereck angezeigt. Drückt ihr auf dieses, habt ihr die Option der Schnellreise – eine wirklich wichtige Funktion im Spielverlauf. Hier angekommen, lauft ihr gen Osten in Richtung Berge. Ein wenig weiter unten findet ihr einen Strand, den ihr überqueren müsst. Zudem findet man dort unten noch ein Erkundungsobjekt namens „seltsames Insektennest“ welches keinen höheren BLADE-Level benötigt (siehe Bild 3, das Insektennest ist links zu sehen). Am Ende des Strands geht ihr dann eine Anhöhe hinauf, achtet auf die Monster und haltet euch hier lieber links (genauer Laufweg auf Bild 4). Ihr kommt dann auf eine weite Ebene und findet wieder einen BLADE-Außenposten, an dem ein Gebirgspfad beginnt, den ihr empor müsst (siehe Bild 5). Nach einer Zwischensequenz müsst ihr zwei Level-7-Aliens besiegen. Wenn ihr dem Pfad weiter nach oben folgt, findet ihr noch zwei Wrackteile, die ihr am besten fix untersucht, denn diese bringen viele Credits. Dank des kleinen Aliengemetzels weiß man nun, dass die Kollegen verschleppt worden sind. Als nächstes folgt ihr einfach weiter dem Pfad gen Osten. Schnell gelangt ihr an einen Durchgang, hinter dem euch an jeder Ecke mehr oder weniger starke Gegner erwarten. Wenn ihr euch traut, könnt ihr es mit dem Level-10-Robo aufnehmen, der euch auf dem Weg erwartet. Vorbeischleichen geht aber ebenso gut. Merke: Vorgegebene Wege sind immer praktisch, ihr haltet euch also an die Straße, die nach einiger Zeit einen Berg hinaufführt. Oben angekommen habt ihr die Wahl zwischen links oder rechts. Rechts erwarten euch Level-45-Alien, links geht es mit den gewohnten Aliens mit Stufe 6 bis 10 weiter. Um voranzukommen, müsst ihr dann über die Brücke. Auf dem Dach des Gebäudes neben der Brücke findet ihr möglicherweise noch einen Tyrannen, der aber mit höherem Level bekämpft werden sollte. Ihr stoßt dann auf eine Klippe; euer Ziel ist auf der anderen Seite. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr links weitergehen, wo ein größerer Haufen Rivalen und Monster auf euch wartet. Vorbeischleichen ist jedoch – wie vorhin auch – gut möglich, wenn ihr ein wenig die Felsen und eure Sprungkraft nutzt. Oben angekommen müsst ihr in das Gebäude gehen, dort erwarten euch eure toten Kollegen und drei dafür verantwortliche Aliens. Sind diese besiegt, geht es dann mit Schnellreise zurück ins Verwaltungsviertel.

Bild 5

Bild 3

Bild 6

Bild 7

Bild 8

Bild 9

Kapitel 4: Noctilum nach dem Lebensspeicher durchforsten

Voraussetzung:
15% von Primordia erforscht
Quests:
- Kleines BLADE-Einmaleins
- Sondenkunde

Kleines BLADE-Einmaleins:

Ihr findet diese Mission bei Eleonora am Missionsterminal. Um die Quest erfolgreich abzuschließen, müsst ihr einfach nur ihren Ausführungen lauschen.

Sondenkunde

Diese Quest erhaltet ihr bei Kristy vor dem Wartungszentrum im Verwaltungsbezirk (siehe Bild 6). Auf der Karte ist sie durch ein rotes Fragezeichen gekennzeichnet. Bei dieser Mission müsst ihr mehrere Sonden installieren. Ihr reist dazu per Gamepad zum Knotenpunkt 116. Wertet diesen gleich auf, indem ihr auf den jeweiligen Abschnitt drückt. Dort findet ihr eine Schaltfläche namens „Sonde ändern“. Rüstet diese zur Fördersonde um und geht dann einfach weiter Richtung Nordwesten, während ihr immer schön die Karte auf dem Gamepad im Blick behaltet. Wenn ihr einfach den Pfeilen folgt, könnt ihr so noch Sonde 114 setzen und diese zur Fördersonde umrüsten. Danach weiter nach Nordwesten bis zum Namaskarsee, dann in nördlicher Richtung weiter. Dort setzt ihr die nächste Fördersonde. Ihr reist wieder zurück zu Kristy (Laufweg siehe rote Linie auf Bild 7). Euer nächster Auftrag: Knotenpunkt 117 einnehmen und einen Geheimort finden. Ihr reist dafür bis zur Sichelkopfsteppe und von dort aus immer nach Nordosten. Ihr müsst den stillen Sumpf in nördlicher Richtung durchqueren – folgt dazu einfach dem Pfeil auf der Minimap. Achtung: Euer Ziel ist eine Höhle, also müsst ihr ganz am Boden der Welt suchen, nicht auf einem erhöhten Plateau. Solltet ihr genau an der Stelle sein und seht die Höhle nicht, seid ihr vermutlich auf der Klippe direkt darüber. Einfach runterspringen und schon seid ihr da (auf Bild 8 stehen wir gerade mit dem Rücken zur Höhle). Den Knotenpunkt 117 findet ihr dann ganz einfach im Nordwesten (Laufweg siehe weiß Linie Bild 7).

Handlungsmission:

Empfohlener Level:
14 oder höher

Euer Ziel in dieser Mission befindet sich am Knotenpunkt 219. Den gesamten Weg dahin haben wir auf Bild 9 für euch skizziert. Die erste Etappe ist die Smaragdschwelle

Bild 10

Bild 11

Bild 12

in Noctilum, die im Westen von New LA liegt. Je nachdem, wie viele Knotenpunkte ihr schon eingenommen habt, müsst ihr mehr oder weniger lang bis zum Zielort laufen. Einmal dort angekommen, trefft ihr auf Lao, der euch begleitet. Nun lauft ihr zunächst einmal nach Norden. Viel falsch machen kann man hier noch nicht. Haltet Ausschau nach einem großen Baum und dem Gebiet „Knorriger Drache“ (auf Bild 10 stehen wir gerade auf dem knorrigen Drachen). Hier wichtig: Genau von dort aus geht ihr nach Nordosten, wo ihr bald auf den Außenposten Bartwals Blasloch trefft. Dahinter findet ihr eine Höhle, die ihr durchqueren müsst. Außerhalb der Höhle geht’s weiter Richtung Norden. Ihr stoßt auf einen Weg, der hinunter an den Strand führt, wo ein Level-60-Boss auf euch lauert. Um diesen zu umgehen, haltet ihr euch einfach weiter rechts und lauft den Berg hoch. Bald taucht rechts das Gebiet Mimis Garten auf – eine kleines Stück Land umgeben von Wasser. Dort solltet ihr den Knotenpunkt 221 erobern, der von einigen Gegner bewacht wird. Versucht keinen Frontalangriff, sondern greift möglichst einen nach dem anderen an. Mit diesem Schnellreisepunkt in eurem Besitz, habt ihr künftig einen guten Ausgangspunkt, falls ihr sterben solltet. Weiter gen Norden trefft ihr dann auf einige Einsiedlertentaculas und das nächste Gebiet: Karge Höhen. Ihr kommt an eine Gabelung, an der ihr den rechten Weg nehmt. Wenn ihr schon mindestens Level 17 erreicht habt, könnt ihr bei dieser Gelegenheit noch weiter gen Norden bis zum Elefantenrüssel und dort den optionalen Knotenpunkt einnehmen. Der wird allerdings von zwei Prone auf Level 20 beschützt. Sind euch diese zu stark, lauft ihr stattdessen in südlicher Richtung zurück, immer schön rechts an der Kante entlang. Nun kommt ihr in die letzten Gebiete vor dem Endgegner: Dreibeinschrofe und Koboldschlippe. Hier findet ihr Knotenpunkt 219 (auf Bild 11 zu sehen). Weiter Richtung Pfeil und Südwesten trefft ihr dann auf eure Gegner.

Kapitel 5: Unbekanntes Flugobjekt in Oblivia identifizieren

Empfohlener Level:
18–19 oder höher

Voraussetzungen:
- Harmoniemission „Irinas Überzeugung“ absolvieren
- Datensonde am Eingang von Oblivia platzieren

Harmoniemission:
„Irinas Überzeugung“

Diese Harmoniemission findet ihr im Geschäftsviertel von New LA in der Nähe der Melville Street. Eure Aufgabe ist es, einige Monster in der nördlichen Kummersteppe zu besiegen. Wenn ihr dort schon einen Schnellreisepunkt habt, müsst ihr nur noch nach Norden laufen und vier Frühaufsteher Evellos besiegen, gekennzeichnet durch ein grünes Ausrufezeichen über den Köpfen. Ihr erhaltet dann die Nachricht, dass in der Nähe andere BLADEs in Not sind. Geht dafür einfach wieder Richtung Süden und haltet euch links. Zwischen einigen Pflanzen seht ihr dann schon das große vogelartige Monster und die beiden Männer, denen ihr helfen müsst (Laufweg siehe Bild 12).

Sonde bei Oblivia

Dies ist eigentlich eine selbsterklärende Aufgabe. Den Knotenpunkt, den ihr für die Bewältigung dieser Quest benötigt, findet ihr im ersten Gebiet Oblivias bei der „Schwelle des Vergessens“.

Handlungsmission:

Ihr nutzt den Schnellreisepunkt 301, den ihr als Voraussetzung benötigt habt. Das Kapitel beginnt sofort mit einer Zwischensequenz. Danach sollt ihr die eben vorgestellten Tierchen, die Ma-non, am Rand der Klippe aufsuchen. Ihr findet diese Richtung Süden, den linken Weg hinunter, rechts am Abgrund entlang und dann einfach nur dem Pfeil nach (siehe rote Linie auf Bild 13). Diese knuddeligen Dinger geben euch den Auftrag, drei Luftabwehrkanonen der Ganglion zu zerstören. Zurück an der Schwelle des Vergessens nehmt ihr nun den rechten Weg hinab. Die erste Kanone befindet sich links an einer Ausbuchtung, direkt nachdem ihr durch eine Schlucht kommt (siehe Bild 14). Die meisten Monster befinden sich auf Level 17 bis 20, einige jedoch sind zehn darüber oder Tyrannen und somit zu schwer für euch. Weglaufen oder außen vorbeischleichen ist hier Pflicht. Geht ihr diesen Weg weiter, schlängelt sich der Pfad immer weiter wie Serpentinen, wobei an den Kurven jeweils stärkere Roboter warten. Diese könnt ihr jedoch leicht umgehen, indem ihr die Felsen emporklettert oder -springt. Ziemlich am Ende des Wegs findet ihr hier die zweite Kanone. Die dritte und letzte befindet sich dann wieder auf der anderen Seite der Klippe. Also links runter, immer am Abhang halten bis zum Klippenposten. Letzteren müsst ihr umgehen, denn hier trefft ihr auf aggressive Gegner der Stufe 45

Bild 13

Bild 14

Bild 15

und höher. Gleich daneben findet ihr die letzte Kanone (weiße Kreuze Bild 13). Zurück am Treffpunkt merkt ihr dann, dass eure kleinen Freunde ge„ma-non“napped wurden. Um diese zu retten, müsst ihr auf den Berg in der Aaroy-Ebene, die weiter im Osten liegt. Dann einfach den Fluss überqueren, rechts am Gebirge vorbei und bis zum Außenposten weiter. Dort findet ihr den Aufgang zum Bergmassiv (siehe Bild 15; genauer Laufweg siehe Bild 13 weiße Linie). Diesem Pfad müsst ihr dann nur noch in Richtung des Pfeils auf der Minimap folgen und am Ende drei Mechs besiegen.

Kapitel 6: Den Xeno-Skell aus dem Noctilum bergen

Empfohlener Level:
20 oder höher

Voraussetzungen:
- 20% des Noctilum erforscht
- Harmoniemission
„Pathfinder in Not“

Harmoniemission:
„Pathfinder in Not“

Diese Quest findet ihr in eurem BLADE-Quartier. Zuerst müsst ihr das in Not geratene Team finden, das in der Barbarich-Wüste gestrandet ist. Diese befindet sich südöstlich der Aaroy-Ebene, die ihr bereits im letzten Kapitel entdeckt habt. Um den Kollegen den Weg zu ihrem Auftragsziel zu bereiten, geht ihr zu einer nahen Schlucht im Süden (Laufweg siehe Bild 16; Eingang der Schlucht siehe Bild 17). Dort tötet ihr sechs Spalt-Forfexe. Dann durchquert ihr jene Schlucht und trefft am Ende auf einen streitsüchtigen Vigent Level 19. Falls dieser für euch zu stark sein sollte, bietet euch das Spiel nach drei fehlgeschlagenen Versuchen die Möglichkeit an, den Boss zu schwächen. Danach auf Level 14 sollte er für alle zu schaffen sein. Die beste Angriffstaktik ist hierbei, alle Kräfte auf die Gliedmaßen zu bündeln, vor allem auf die gefährlichen Hände (vergleiche Bild 18). Mit den Kommandos unter (+) könnt ihr eure Mitstreiter zu der jeweiligen Taktik bewegen.

Handlungsmission:
Wer bereits den Knotenpunkt 210 sein Eigen nennt, ist wieder einmal im Vorteil und kann diesen als Startpunkt (markiert als „x“ in Bild 19; der gesamte Laufweg der Mission ist ebenfalls abgebildet) nutzen. Dieser befindet sich direkt beim Gebiet „Blutleere Wasser“. Über jenes Gewässer führt westlich vom Schnellreisepunkt eine Brücke auf die andere Seite. Hier wartet ein aggressiver Robo, und wenn ihr im Anschluss rechts die Anhöhe hinauf marschiert, trefft ihr auf Gegner der Stufe 23 und höher. Sobald ihr diese erledigt habt, richtet ihr euch erst einmal wieder Richtung Minimap aus: Jetzt solltet ihr einen Übergang zur anderen Seite der Klippe sehen (siehe Bild 20). Diesen überquert ihr und lauft weiter gen Osten bis zum Außenposten. Ab hier ist der Weg klar vorgegeben, verlaufen könnt ihr euch eigentlich nicht. Ihr folgt einem schmalen Pfad, während sich links von euch ein Abgrund befindet und rechts ein Berg. Hier trefft ihr auf gefährliche Germivoren auf Level 23 und höher. Schlussendlich erreicht ihr das Ende dieses Pfads und den Eingang zu einem Durchgang. Hier aber Vorsicht: An dieser Stelle kann ein Level-40-Tyrann auf euch warten, den ihr schnell hinter euch lasst (zu sehen auf Bild 21). Am Ende des Wegs ist eine kreisrunde Fläche, wie eine Arena, in der ihr den Mech und auch Tatsu findet, welcher eure Endgegner anlockt. Zuerst müsst ihr drei Korruptor-Vulpor besiegen, danach wartet eine Level-24-Korruptor-Sphinx auf euch. Wie schon im Kapitel davor könnt ihr auch hier nach drei Fehlversuchen den Boss um fünf Levels schwächen lassen. Habt ihr das gemeistert, erstattet ihr Vandham im Gesperrten Hangar Bericht. Diesen erreicht ihr über einen Aufzug im nördlichen Teil des Verwaltungsviertels. Nach Abschluss dieser Handlungsmission lässt euch Vandham endlich am Lizenzierungsprogramm für die Mechs teilnehmen. Die dafür nötigen Aufgaben folgen jetzt.

8 Befähigungstests für Skelllizenz

Test I:
Errichtet eine Datensonde am Knotenpunkt 117 in Primordia. Diesen findet ihr in einem Gebiet nordöstlich von NLA. (Bild 22)

Test II:
Ihr müsst zwölf Blitz-Blatta im Wald von Noctilum besiegen. Hier die drei Fundorte: an den rostenden Teichen, beim Außenposten zu Bartwals Blasloch sowie der dazugehörigen Höhle. (Bild 23)

Test III:
Um diese Quest abzuschließen, müsst ihr Primordia von „Schaschlik dem Schrillen“ befreien. Der befindet sich bei der Nordwinkelbucht, die ihr erreicht, wenn ihr vom Ostausgang von NLA einfach nach Norden lauft (siehe Bild 24). Achtung: Schaschlik lässt sich

Bild 17

Bild 16

Bild 18

Bild 19

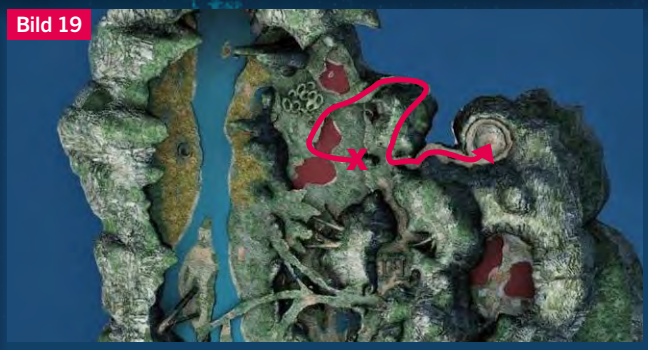


Bild 20

nicht immer blicken, eventuell müsst ihr Geduld mitbringen.

Test IV

Ziel dieses Auftrags ist das Bergen von Raumschiffdaten bei den kargen Höhen im Noctilum. Der zu untersuchende Gegenstand befindet sich nicht oben auf dem normalen Weg, sondern seitlich am sandigen Abgrund einer Bucht (Bild 25), in der der Level-60-Boss wartet, den wir in Kapitel vier bereits erwähnt hatten.

Test V:

Sammelt:
- 8 Felsgürteltiere im Noctilum
- 3 Flohsackkürbisse in Oblivia
- 6 Mehrfleckkäfer in Primordia

Wenn ihr fleißig erkundet und eingesammelt habt, könnt ihr womöglich schon vieles euer Eigen nennen. Die Kürbisse jedoch sind schwer zu finden, ihr müsst hierfür den Nordosten von Oblivia durchkämmen.

Test VI:

Für das Beenden dieses Auftrags müsst ihr mithilfe eures FrontierNavs 15.000 Credits auf einmal verdienen. Das bewerkstelligt ihr über eure Sonden. Am leichtesten geht dies mit Forschungssonden, davon möglichst viele gekoppelt.

Test VII:

Sucht Tauler bei der Straße der Divisionen im Verwaltungsbezirk auf. Dieser gibt euch drei verschiedene Trainingswaffen. Ihr müsst nur eine der folgenden drei Anforderungen erfüllen:
- Mit einem Übungsmesser drei massive Grexe töten
- oder selbige mit einem Übungsgewehr vernichten
- oder ihr erledigt die Grexe im Südosten der Biahno-Steppe mit einem Übungsschwert

Bild 21

Test VIII:

Erledigt eine dieser Quests, ihr findet alle innerhalb von NLA:
- Ma-Non Mechaniker
- Ma-Non Materialkunde
- Stichfeste Argumente

Wir empfehlen euch die Quest Ma-non Materialkunde, die ihr bei Matthew im Industriegebiet bekommt. Hierfür müsst ihr lediglich einen Nokaspiegelstein in Noctilum sammeln (falls ihr das nicht ohnehin schon im Spielverlauf nebenbei getan habt) und einige Laufburschenmissionen in NLA erledigen.

Laureen Eggmann

Bild 22

Bild 24

Bild 23

Bild 25

Der große Splatoon Guide

TEIL 2

TIPPS FÜR ALLE KARTEN IM STANDARDKAMPF-MODUS

Stand: 02.12.2015

In der vergangenen Ausgabe haben wir euch umfangreich über die wichtigsten sowie nützlichsten Waffen von Nintendos Online-Shooter *Splatoon* aufgeklärt – von normalen Spritzpistolen über Roller bis hin zu den anspruchsvollen Scharfschützengewehren. Zwischenzeitlich sind natürlich noch weitere Waffen hinzugekommen, wie zum Beispiel der Trommel-Schwapper oder die Hydranten-Gatling. Um die Neuankömmlinge soll es an dieser Stelle jedoch nicht gehen. Im zweiten Teil unserer Tipps-Reihe wollen wir uns stattdessen auf sämtliche bis zum Redaktionsschluss veröffentlichten Mehrspielerkarten konzentrieren. Den Anfang macht in dieser Ausgabe der Standardkampf, im nächsten Heft folgen dann umfangreiche Tipps zu den Rangkampf-Modi. Mit einem gelben Viereck markierte Orte auf der Karte zeigen euch an, wo ihr die beste Position für Scharfschützen finden könnt – ob nun zu eurem eigenen Nutzen oder zur Vorsichtsmaßnahme. Da alle Karten gespiegelt designt wurden, gelten alle Tipps natürlich für beide Seiten. Es ist also egal, ob euer Team von links oder rechts aus startet.

Marco Cabibbo

Arowana-Center

KORRIDOR ZUM GEGNER

In diesem langen Gang seid ihr Feinden mit hoher Reichweite hilflos ausgeliefert, dafür könnt ihr euch aber effektiv an dem Gemenge in der Mitte vorbeischleichen, um dem Feind somit in den Rücken zu fallen. Andererseits gelangt ihr auf diesem Wege auch in die Mitte des Spielfeldes, wo ihr anschließend einen Flankenangriff ausführen könnt.

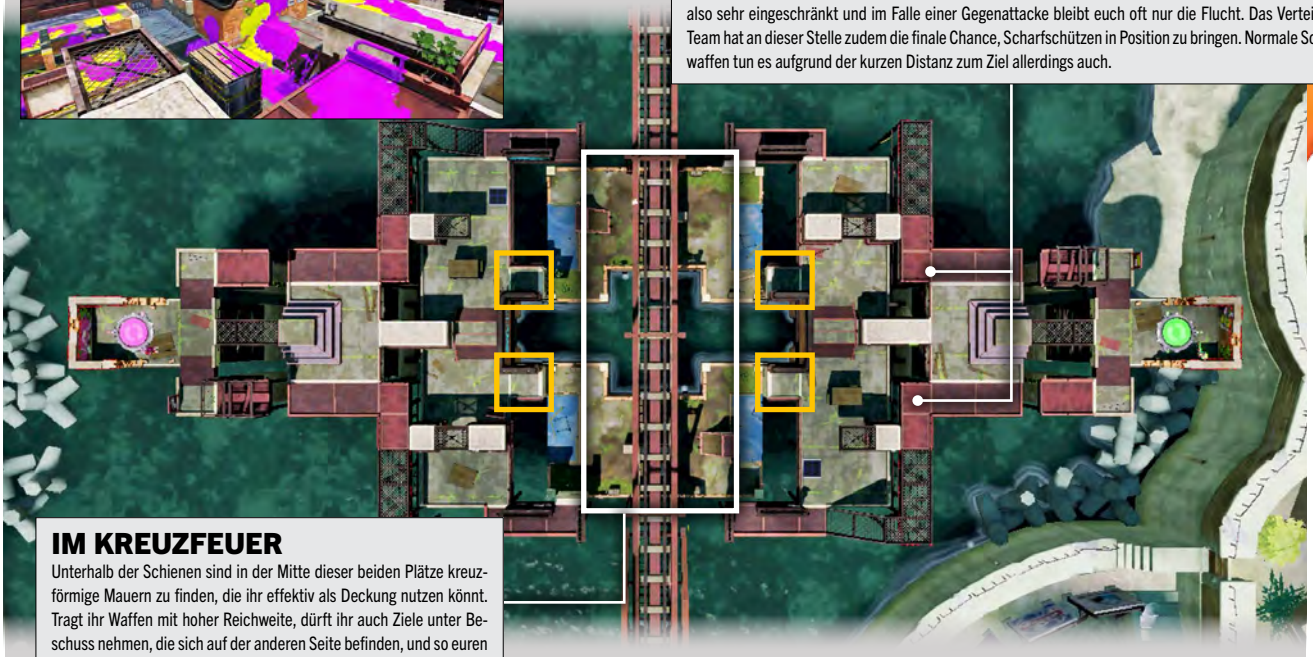
MEIDENSWERTE MITTE

Haufenweise Rampen und jede Menge Sniper-Positionen machen deutlich, dass ihr euch nach der geglückten Eroberung dieser Sektion schleunigst Richtung Feind-Territorium aufmachen solltet. Von der oberen Kante aus könnt ihr sehr leicht entgegenkommende Feinde ausmachen. Hütet euch aber vor Attacken von der Flanke!

Blauflossen-Depot

DIE LETZTE STELLUNG

Diese Position erreicht ihr als Angreifer nur über die Gittertreppe auf der rechten Seite – euer Tempo ist also sehr eingeschränkt und im Falle einer Gegenattacke bleibt euch oft nur die Flucht. Das Verteidiger-Team hat an dieser Stelle zudem die finale Chance, Scharfschützen in Position zu bringen. Normale Schusswaffen tun es aufgrund der kurzen Distanz zum Ziel allerdings auch.



IM KREUZFEUER

Unterhalb der Schienen sind in der Mitte dieser beiden Plätze kreuzförmige Mauern zu finden, die ihr effektiv als Deckung nutzen könnt. Tragt ihr Waffen mit hoher Reichweite, dürft ihr auch Ziele unter Beschuss nehmen, die sich auf der anderen Seite befinden, und so euren dort kämpfenden Kameraden Feuerunterstützung geben.

Bohrinsel Nautilus

HALTET DIE LINIE!

Unglaublich viel Fläche zum Einfärben und nur ein einziger Zugang machen dieses nördlich gelegene Gebiet zum unverzichtbaren Element für euren Sieg. Sobald ihr die beiden mittleren Ebenen kontrolliert und auch euer Startareal mit Tinte vollgespritzt habt, müsst ihr alles daran setzen, dieses Territorium nicht wieder zu verlieren.

SCHLÜSSELPOSITION

Sobald das Match startet, solltet ihr alles daran setzen, diese zentrale Position zu erobern – entweder frontal über den Vordereingang oder von der Seite über die markierte Sniper-Position. Besonders flinke Charaktere können auch sofort zur dahinter liegenden Position laufen, um von dort aus Teamkameraden zu sich zu rufen.

AUF DER LAUER

Ein gemeiner Tipp für Squid-Ninjas: Färbt unterhalb der Position, von wo aus der Feind herunterspringt, einen kleinen Teil der Kante mit eurer Tinte ein und legt euch auf die Lauer. Sobald ein Gegner runterspringt, pustet ihr ihn weg. Passt allerdings höllisch auf, dass eure drei Kameraden währenddessen die Kontrolle übers Match nicht verlieren.

RESTE EINSACKEN

Ein kleiner Abstecher zu dieser doch recht abgelegenen Fläche kann nicht schaden. Gerade kurz vor Schluss eignet sich eine fixe Übergabe sehr gut, um vielleicht doch noch die nötigen Prozente einzuheimsen. Mit einem Gegenangriff muss jedoch immer gerechnet werden, weil sich beide Startpunkte unmittelbar daneben befinden.

Camp Schützenfisch

T MINUS EINE MINUTE

Rechts neben eurem Startpunkt befinden sich zwei Zugänge, die anfangs noch nur von der gegnerischen Seite aus direkt angesteuert werden können. Sobald die letzte Minute des Matches anbricht, werden zwei Schleusen geschlossen, wodurch auch ihr direkt in dieses Gebiet vordringen und Flächen einfärben könnt.

CAMPEN GEHEN

Links vom Startpunkt aus könnt ihr einen kleinen Campingplatz ausfindig machen, welcher nur von einer Stelle aus direkt zugänglich ist. Sichert euch frühzeitig dieses Gebiet, um so immer möglichst schnell auf den Mauervorsprung in der Mitte der Karte zu gelangen, von wo aus ihr auch eine ideale Scharfschützenposition ansteuern könnt.

GETRENNTE FRONT

Waffen mit kurzer Reichweite haben an dieser Frontlinie das Nachsehen, weil beide Bereiche durch einen schmalen Abgrund voneinander getrennt sind. Auf der jeweils linken Seite befindet sich eine kleine Mauer, die ihr als Deckung verwenden könnt – etwa um eure Waffe aufzuladen oder um euch an dem Gegner vorbeizumogeln.

DURCHS NETZ GEGANGEN

Dass ihr an dieser Stelle viel Fläche für euch beanspruchen könnt, seht ihr ja selbst. Interessanter ist hingegen eher die Netz-Plattform, auf die ihr euch begeben und von dort aus den Gegner ins Visier nehmen könnt. Tinte aufladen lässt sich hier jedoch nicht, da ihr sonst durch das Netz im Fluss darunter baden geht.

Dekabahnstation

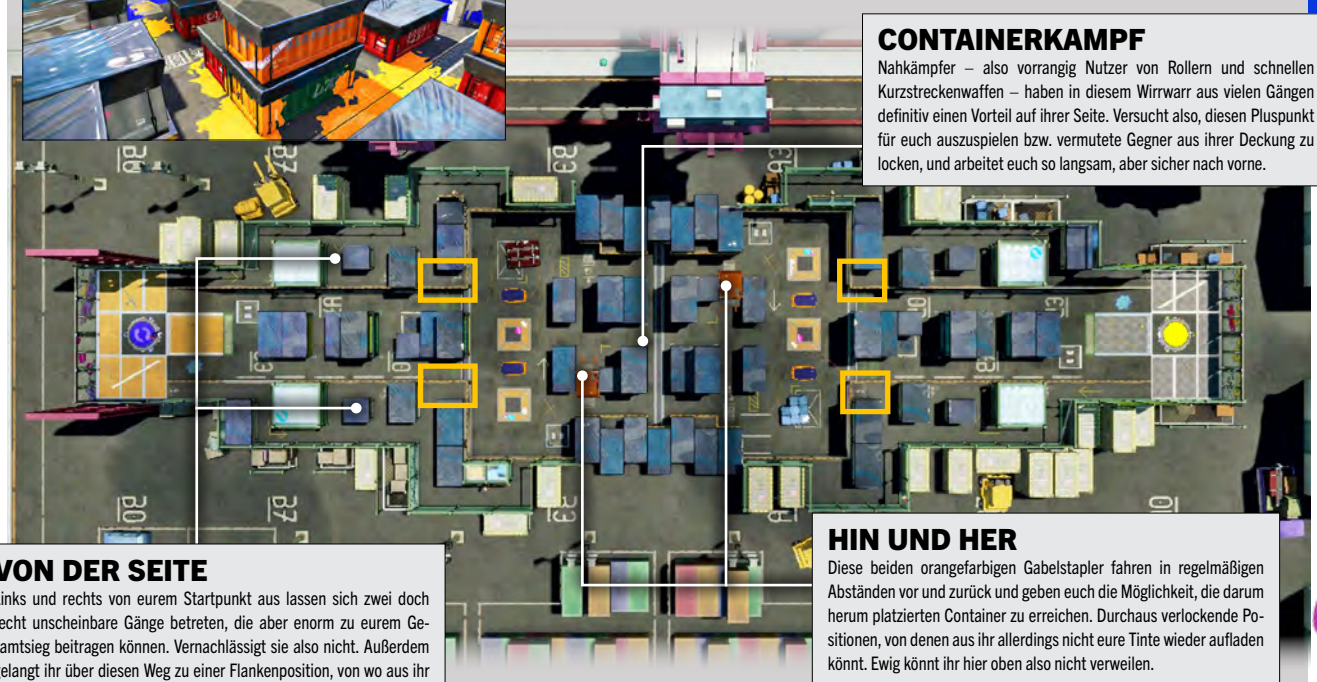
BAU ABGESCHLOSSEN

Die Dekabahnstation wurde einige Monate nach ihrem ursprünglichen Release großflächig umgebaut. Vor allem dieses Seitenareal ist nun deutlich breiter und sollte in seiner Wichtigkeit nicht unterschätzt werden – auch weil ihr über diesen Weg eine wichtige Position für Hobby-Sniper ansteuern könnt. Sogar von der Mitte aus.

AB DURCH DIE MITTE

Auf dieser Karte werden schlüpfrige Inklinge so ihre Probleme haben, denn es gibt kaum Stellen, an denen ihr unbemerkt Richtung Feindeslager aufbrechen könnt. Erbittert geführte Grabenkämpfe gehören also zur Tagesordnung. Durch die Kontrolle über die mittige Rasenfläche erkauft ihr euch dabei aber einen enorm wichtigen Vorteil.

Heilbutt-Hafen



CONTAINERKAMPF

Nahkämpfer – also vorrangig Nutzer von Rollern und schnellen Kurzstreckenwaffen – haben in diesem Wirrwarr aus vielen Gängen definitiv einen Vorteil auf ihrer Seite. Versucht also, diesen Pluspunkt für euch auszuspielen bzw. vermutete Gegner aus ihrer Deckung zu locken, und arbeitet euch so langsam, aber sicher nach vorne.

VON DER SEITE

Links und rechts von eurem Startpunkt aus lassen sich zwei doch recht unscheinbare Gänge betreten, die aber enorm zu eurem Gesamtsieg beitragen können. Vernachlässigt sie also nicht. Außerdem gelangt ihr über diesen Weg zu einer Flankenposition, von wo aus ihr die offene Fläche auf eurer Kartenhälfte überblicken könnt.

HIN UND HER

Diese beiden orangefarbigen Gabelstapler fahren in regelmäßigen Abständen vor und zurück und geben euch die Möglichkeit, die darum herum platzierten Container zu erreichen. Durchaus verlockende Positionen, von denen aus ihr allerdings nicht eure Tinte wieder aufladen könnt. Ewig könnt ihr hier oben also nicht verweilen.

Kofferfisch-Lager

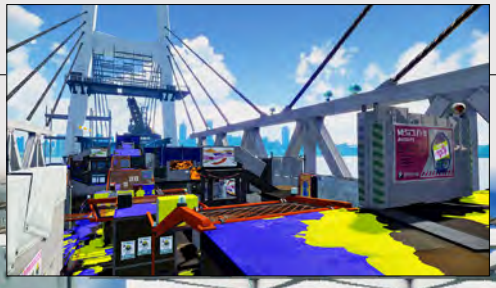
SCHLÜPFRIGER GANG

Dieser Gang ist ideal dazu geeignet, um dem Frontgemetzel so gut es geht zu entgehen und ganz verschlagen Richtung Feindeslager aufzubrechen. Sofern ihr das mittlere Areal kontrolliert, solltet ihr daher vermehrt darauf achten, dass sich von diesem Gang aus keine Gefahr nähert. Ansonsten ist es mit der Herrschaft schnell vorbei.

TOTALE KONTROLLE

Dem Fabrikhallen-Charakter zum Trotz ist das Kofferfisch-Lager eine recht übersichtliche Karte, gerade von der zentralen Lage aus. Sollte es eurem Team gelingen, diese Stelle zu erobern und zu halten, könnt ihr unverzüglich auf Gegenangriffe reagieren und habt zudem viel Platz zum Manövrieren – quasi der Schlüssel zum Sieg.

Makrelenbrücke



WUNDERBARE WAND

Zwar ist die Makrelenbrücke von Haus aus schon eine recht verwinkelte Karte mit vielen Deckungsmöglichkeiten, diese hohe Mauer verdient aber besondere Aufmerksamkeit, da sie euch vor dem Blickwinkel gleich mehrerer Sniper-Positionen sicher abschirmt.

HÖHENLAGE

Bereits die erste rechte Abzweigung von eurem Startpunkt aus führt euch zu dieser hoch gelegenen Position, von der aus ihr nicht nur viel kostbare Fläche einfärben, sondern auch so manchen unvorsichtigen Gegner aufs Korn nehmen könnt, der ihn eurer Nähe herumwuselt.

GEFÄHRLICHES GITTER

Allzu lange solltet ihr auf diesen höher gelegenen Gittern nicht verweilen. Zwar könnt ihr von der Mitte aus gut die Lage überblicken, seid allerdings verwundbar für Attacken, die vom Boden ausgeführt werden. Schnell wegschwimmen ist aufgrund der Gitter-Beschaffenheit natürlich nicht möglich.

Muränentürme

VERSTOHLEN NACH OBEN

Die Muränentürme sind ein Fest für Scharfschützen und ein Albtraum für Benutzer eines Rollers. Gelingt es euch aber, über diese beiden Vorsprünge auf den feindlichen Turm auf der von euch aus links liegenden Seite zu gelangen, könnt ihr ihnen zuvorkommen. Vorausgesetzt natürlich, sie sehen nicht, wie ihr die Wand nach oben kriecht.

RAMPENSAU

Diese Rampe ist eine der wenigen Möglichkeiten, um schnell nach oben Richtung Feindeslager zu gelangen – oder zurück in eure Heimatbasis. Perfekt, um nervigen Scharfschützen rechts von euch eins auszuwischen.

ZEIT NEHMEN

Ein typischer Fall von „Huch, übersehen, wäre ich doch mal fix hingeschwommen". Man ist schnell dazu verleitet, alle Hochhäuser herunterzuspringen und sofort auf Konfrontation mit dem Feind zu gehen. Tut euch allerdings selbst einen Gefallen und schaut, dass ihr die Flächen rechts von eurem Startpunkt aus nicht vernachlässigt.

Pinakoithek

VERDREHTE TATSACHEN

Die künstlerisch angehauchte wie auch aktuellste Map Pinakoithek bietet euch trotz des offen gestalteten Designs so manche Möglichkeit zum Verstecken. Dazu gehören vor allem diese sehr hoch aufgestellten Ventilator-Wände, die sich langsam um die eigene Achse drehen. Nutzt dies zu eurem Vorteil und lasst euch nicht überrumpeln.

KNAPPES DING

Gemessen an der Spielfeldfläche ist die Pinakoithek recht klein aufgestellt. Daher werdet ihr um jede halbwegs schnell einzufärbende Fläche erbittert kämpfen müssen, wozu auch diese mittlere Plattform zählt, auf der ebenfalls ein sich drehendes Kreuz platziert ist.

UNGESEHENER PLATZ

Man ist schnell dazu verleitet, von dieser Position aus den Gegner anzugreifen. Da ihr hier allerdings fix ins Visier von Scharfschützen geratet und der Gegner sich in einer höheren Position befindet, solltet ihr nach dem Einfärben schnellstmöglich weiterziehen.

Punkasius-Skatepark

MITTEN IM GETÜMMEL

Beide Flächen, die geradezu nach eurer Tinte schreien, sind durch mehrere Mauern sowie einem hohen Turm in der Mitte voneinander getrennt. Die Kontrolle dieses zentralen Platzes ist essenziell für den Rundensieg. Passt jedoch auf, dass sich nicht heimlich jemand an der Seite vorbeischleicht und euren Startpunkt attackiert.

MAUERSCHUTZ

Diese Stelle eignet sich sehr gut, um den üblicherweise hart umkämpften Säulenplatz in der Mitte zu umgehen und links an der Meute vorbeizuschleichen. Vorsicht ist natürlich weiterhin geboten, da ihr an dieser Stelle im Blickfeld von zwei Scharfschützenpositionen seid. Besser als blind durch die Mitte zu stürmen, ist es jedoch allemal.

HÜGELIGER SKATEPARK

Der Bereich vor eurem Startpunkt ist alles andere als flach, sondern gespickt mit Skater-Rampen. Sofern ihr eine Waffe mit wenig Tintenauswurf verwendet, solltet ihr euch stattdessen lieber fix in die Mitte begeben, um dort schon mal wichtige Positionen in der Mitte sowie rechts und links davon in Beschlag zu nehmen.

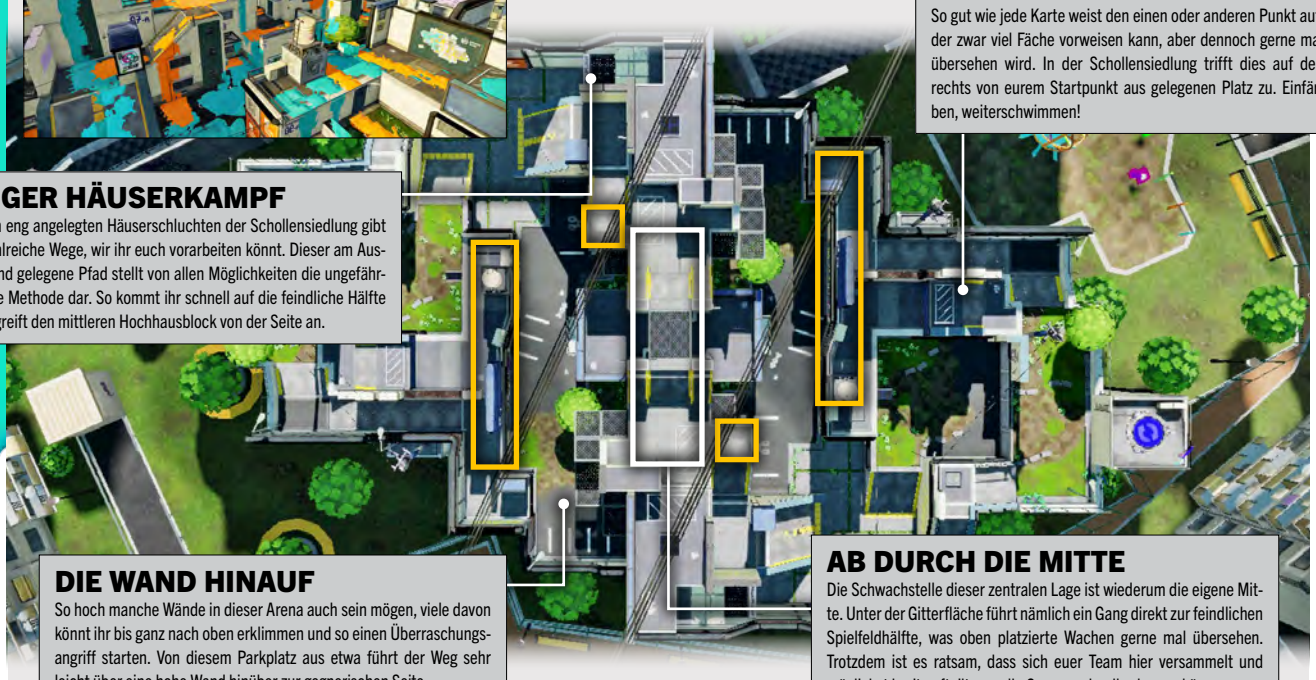
Schollensiedlung

BETON ZUM EINFÄRBEN

So gut wie jede Karte weist den einen oder anderen Punkt auf, der zwar viel Fäche vorweisen kann, aber dennoch gerne mal übersehen wird. In der Schollensiedlung trifft dies auf den rechts von eurem Startpunkt aus gelegenen Platz zu. Einfärben, weiterschwimmen!

ENGER HÄUSERKAMPF

In den eng angelegten Häuserschluchten der Schollensiedlung gibt es zahlreiche Wege, wir ihr euch vorarbeiten könnt. Dieser am Aussenrand gelegene Pfad stellt von allen Möglichkeiten die ungefährlichste Methode dar. So kommt ihr schnell auf die feindliche Hälfte oder greift den mittleren Hochhausblock von der Seite an.



DIE WAND HINAUF

So hoch manche Wände in dieser Arena auch sein mögen, viele davon könnt ihr bis ganz nach oben erklimmen und so einen Überraschungsangriff starten. Von diesem Parkplatz aus etwa führt der Weg sehr leicht über eine hohe Wand hinüber zur gegnerischen Seite.

AB DURCH DIE MITTE

Die Schwachstelle dieser zentralen Lage ist wiederum die eigene Mitte. Unter der Gitterfläche führt nämlich ein Gang direkt zur feindlichen Spielfeldhälfte, was oben platzierte Wachen gerne mal übersehen. Trotzdem ist es ratsam, dass sich euer Team hier versammelt und möglichst breit aufteilt, um alle Gegner schnell sehen zu können.

Tümmlerkuppel

ZENTRUM HALTEN

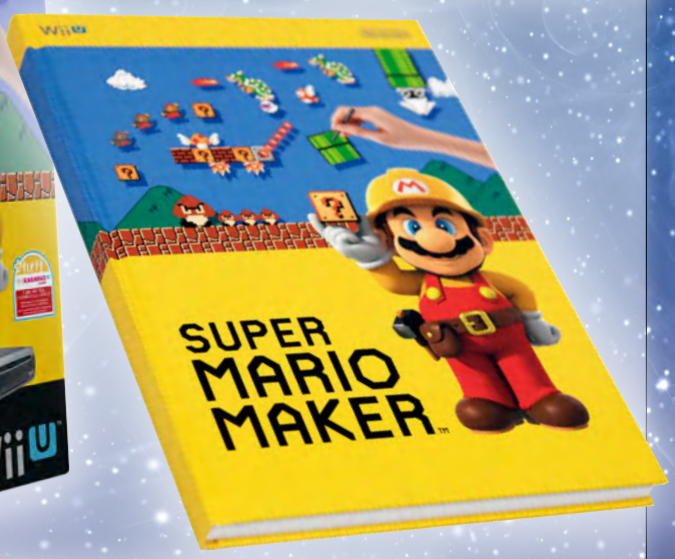
Eingespielte Teams sind in der Lage, diese wichtige Position mit drei oder sogar zwei Mann zu halten. Achtet nur darauf, dass sich kein Feind über den Gitterzugang oder einen der beiden Haupteingänge nähert (dort, wo der Bodenbelag wieder braun gefärbt ist).

RAMPENSAU RELOADED

Diese Rampe stellt die einzige Möglichkeit dar, in die feindliche Spielfeldhälfte zu gelangen, ohne den Weg über die Mitte gehen zu müssen. Wichtig ist hier, dass es sich dabei um eine einseitige Route handelt. Ihr könnt, nachdem ihr von der Rampe gesprungen seid, nicht wieder zurückschwimmen – nur ein Sprung zur Basis kann euch retten.

DAS GROSSE N-ZONE-WEIHNACHTSGEWINNSPIEL

Gewinnspiel Wir sind der Meinung: Zu viele Geschenke kann man nie unter dem Weihnachtsbaum haben. Deshalb verlosen wir viele tolle Preise! Die Teilnahmebedingungen findet ihr am Ende.



SUPER MARIO MAKER MEGA-PAKET

- Wii U Premium Pack Super Mario Maker
- Kühlschrankmagnet-Set zum Spiel
- Großes Pappaufsteller-Set zum Spiel
- Din-A4-Notizbuch zum Spiel
- Schlüsselanhänger zum Spiel

Nintendo

XENOBLADE CHRONICLES X FAN-PAKET

- Xenoblade Chronicles X – Limited Edition (Wii U)
- Limitiertes Din-A1-Poster zum Spiel mit Spezialdruck

ZELDA-PAKET

- The Legend of Zelda: Tri Force Heroes (3DS)
- Amiibo Link
- Zelda-Schlüsselanhänger (o. Abb.)

Mario Tennis: Ultra Smash (Wii U) **1x**

Chibi-Robo!: Zip Lash inkl. Amiibo (3DS) **1x**

Mario und Luigi: Paper Jam Bros. (3DS) **1x**

Amiibo Donkey Kong **1x**

Amiibo grüner Woll-Yoshi **1x**

Amiibo Samus **1x**

Disney Interactive Studios

DISNEY INFINITY EINSTIEGSPAKET

- Disney Infinity 3.0 Starter Set (Wii U)
- Toybox Erweiterungsspiel „Toy Box Speedway“
- Bonusmünzen-Set „A World Beyond“
- Chewbacca-Figur

NIS America

3x Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – Record Breaker (3DS)

2x Rodea: The Sky Soldier (3DS)

BANDAI NAMCO Entertainment

DRAGON BALL FAN-PAKET

- Dragon Ball Z: Extreme Butoden (3DS)
- Hochwertige Raditz-Sammelfigur

2x Dragon Ball Z: Extreme Butoden (3DS)

ACTIVISION®

SKYLANDERS SUPERCHARGERS Wii-U-PAKET

- Skylanders Superchargers Starter Pack (Wii U)
- Skylanders Superchargers Sea Racing Action Pack

SKYLANDERS SUPERCHARGERS RACING 3DS-PAKET

- Skylanders Superchargers Racing Starter Pack (3DS)
- Skylanders Superchargers Multi Pack (Shark Shooter Terrafin, Shark Tank, Jet Stream)

SKYLANDERS SUPERCHARGERS RACING Wii-PAKET

- Skylanders Superchargers Racing Starter Pack (Wii)
- Skylanders Superchargers Multi Pack (Shark Shooter Terrafin, Shark Tank, Jet Stream)

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, müsst ihr uns lediglich ein weihnachtliches Nintendo-Foto zuschicken. Das können Fotos von euch sein, wie ihr euch über tolle Nintendo-Weihnachtsgeschenke freut oder an den Weihnachtsfeiertagen beim Spielen an einer Nintendo-Konsole zu sehen seid. Sehr gerne könnt ihr euch auch in ein Kostüm eures liebsten Nintendo-Charakters schmeißen und euch vor einem weihnachtlichen Hintergrund ablichten lassen. Also packt die Mario-Klamotten, Link-Heldengewänder und Samus-Rüstungen aus und knipst los! Schickt uns euren Beitrag dafür entweder per Mail an **lukas.schmid@computec.de** oder per Post an: **Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**. Die besten Beiträge, die uns rechtzeitig bis zum Redaktionsschluss erreichen, drucken wir in der kommenden N-ZONE ab!

Und damit hinterher möglichst alle mit ihrem Gewinn glücklich sind, darf jeder Teilnehmer bis zu zwei Preis-Pakete (oder Einzelpreise) angeben, für die er sich besonders interessiert. Gebt einfach die jeweiligen Hersteller und Bezeichnungen der Preise an, also zum Beispiel „Nintendo: Xenoblade Chronicles X Fan-Pakt und NIS America: Rodea: The Sky Soldier“. Wer mit jedem Preis eines Herstellers glücklich ist, kann gerne auch nur die Hersteller zu den entsprechenden Preis-Töpfen nennen und somit seine Gewinnchancen erhöhen.

Viel Glück! Teilnahmeschluss: **9. Januar 2016**

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE

von Lukas Schmid

AMIIBO UM DER AMIIBO WILLEN

***Twilight Princess HD, Chibi-Robo!: Zip Lash, Mario Tennis: Ultra Smash* und viele, viele mehr – kaum ein Nintendo-Spiel kommt inzwischen noch ohne Amiibo-Unterstützung aus. Ein Irrsinn ohne jeden Nutzen für die Spieler.**

Inzwischen ist es unter Videospielern eine bekannte Geschichte: Ursprünglich boten Activision und das Studio Toys for Bob eine Kooperation an, welche die *Skylanders*-Serie exklusiv auf Nintendo-Hardware gebracht hätte. Nintendo jedoch lehnte ab, nicht zuletzt, weil man das Geschäftsmodell als zu kundenunfreundlich betrachtete. Im Nachhinein beißen sich diejenigen, welche diese Entscheidung trafen, ob des riesigen Erfolgs der *Skylanders*-Spiele wohl gewaltig in den Hintern. Weil man aber trotzdem noch was vom Plastikfiguren-Kuchen abhaben wollte, wurde einige Jahre später Amiibo vorgestellt – und passend zum damaligen Vorwurf der Kundenunfreundlichkeit wurde hoch und heilig versichert, dass die Nutzung der Figuren in Spielen niemals zwingend vorgegeben sein würde.

Nun, seitdem ist einige Zeit vergangen, und mit *Animal Crossing: Amiibo Festival* ist der erste Titel erschienen, der sich ohne Amiibo überhaupt nicht spielen lässt. Aber auch sonst sind die Amiibo-Funktionen in manchen Spielen wie *Super Mario Maker* inzwischen weit davon entfernt, den Spielspaß deutlich zu beschneiden, wenn man sie nicht nutzt. Hinzu kommt, dass die Plastikfiguren in wirklich jeden Titel hineingequetscht werden, egal wie überflüssig sie dort sind – brauchen wir wirklich Amiibo in einem HD-Remake? Noch schlimmer, die Amiibo-Funktion für *Twilight Princess* wurde bereits verkündet, ohne zu verraten, was sie bewirkt. Die meisten Sammler dürften ob der heutzutage riesigen Menge an Amiibo inzwischen wohl auch aufgegeben haben. Weniger ist oftmals mehr, Nintendo! **Euer Lukas**

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 12/2015 SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

• *Mario Tennis: Ultra Smash* war in unserem Inhaltsverzeichnis gleich zwei Mal gelistet – einmal für Wii U und einmal für 3DS. Und weil das alleine zu wenige Fehler wären, steht beim Wii-U-Eintrag auch noch die falsche Seitenzahl.

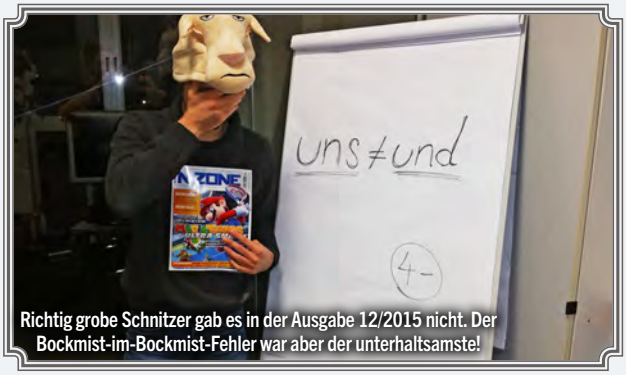
• Unser Leser Alex weist uns auf einen ganz besonderen Fehler hin: An einer Stelle schreiben wir „Unser Leser Thomas […] wies und darauf hin" – hier würde natürlich ein „uns" hingehören. Eigentlich nur ein kleiner Fehler, der aber dadurch besonders wird, dass er uns ironischerweise im Bockmist-des-Monats-Kasten unterlaufen ist. Aber so ein Fehler wird und ganz bestimmt nicht noch einmal passieren!

• Viktor hatte in seiner Vorschau zu My Nintendo und *Miitomo* wohl ausgesprochen akute Account-Probleme – anders ist nicht zu erklären, dass er gleich mehrmals anstatt „Account" „Accout" schrieb. Oder steckt da eine geheime Botschaft dahinter? Und was haben die Illuminaten damit zu tun?

• Na, da waren wir bei der Terminliste aber reichlich pessimistisch und haben den Releasetermin von *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* mal kurzerhand auf den 04. Dezember 2016 und damit ein ganzes Jahr nach hinten gesetzt. Im Gegenzug erscheint laut uns *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen 2016* schon 2015 und nicht 2016. Ausgleichende Gerechtigkeit!

• Der Seitenverweis zu *Guitar Hero Live* in der Meinungsmache-Rubrik verwies anstatt auf Seite 34 fälschlicherweise auf Seite 36. Häresie!

• Auf unseren Topspiele-Seiten war fälschlicherweise angegeben, dass wir *Lego Marvel Super Heroes* in der Ausgabe 04/2013 testeten. Korrekt ist jedoch die Ausgabe 12/2013.



Richtig grobe Schnitzer gab es in der Ausgabe 12/2015 nicht. Der Bockmist-im-Bockmist-Fehler war aber der unterhaltsamste!

Habt ihr einen Fehler in der letzten N-ZONE entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Level von Lisa Hoffmann

Spinjump Level	B381-0000-003D-BDD3

Levels von Lugmillord

Upside Down Twin Castle	9C46-0000-0020-3913
Reverse Twin Airship	2160-0000-0078-50CC
Lakitu's Loft	8120-0000-004B-E04D

Levels von Tim Sockel

Para-Buu-Huus Wirrwarr …	EDFA-0000-00D7-FD62
Muncher's Heights & Depths	C57C-0000-0087-4352
Unter Beschuss/ Under fire!	45FE-0000-0018-7586

Levels von David Reinhold

The German Winter	31B6-0000-00E7-4B54
The German World 2	CED3-0000-00DE-FE7A
The German Castle	0863-0000-0017-4375

Levels von Stephan Gerner

Bowser's Zoo	E213-0000-001A-386A
Boden wird überbewertet	F9A5-0000-002C-C7EC
Unkräutergarten	3ED2-0000-003E-78D7
Rise oft he Pokémon	DCF0-0000-0076-C4D5
Horror & Hints	99E9-0000-00F2-6AB5
Laputa	4433-0000-00F5-12B2

Sendet eure tollen Levels an lukas.schmid@computec.de, wenn ihr sie ebenfalls mit anderen Lesern teilen wollt! Bitte beschränkt euch dabei aber auf maximal fünf Levels!

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unserer Leserin Alice gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was haben die beiden Bowsers in dieser Szene aus *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* aneinander auszusetzen? Schickt uns eure Texte bis zum 03. Januar 2016 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Donald Trump aus der letzten Ausgabe kommt von Peter Dunkel!

Diesmal geht's ab ins All – wir suchen nach einer Mii-Version von Captain Phasma aus dem kommenden Kinoabenteuer *Star Wars Episode VII*. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem das *Pokémon*-Sammelkartendeck Überschrittene Schwellen!

Einsendeschluss ist der 03. Januar 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

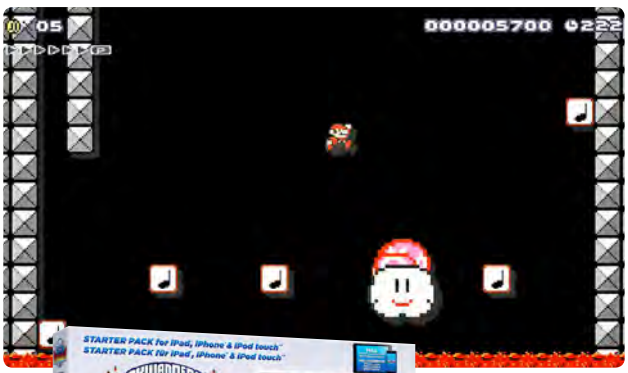
Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Gleich mehrere Leser schafften die schier unmögliche Leistung, im Level **How long can you survive?** in *Super Mario Maker* bis zum Ende durchzuhalten. Aufgrund etwas unklarer Wettbewerbsbedingungen haben wir uns entschieden, die Beiträge sowohl jener Teilnehmer, die mit 001 Sekunden Restzeit an die Zielfahne sprangen, als auch jener, welche die Zeit auf 000 verstreichen ließen, zu werten. Per Los entschieden wir uns für die 001 Sekunden von **Stefanie Prohaska**. Gratulation zu dieser unglaublichen Wahnsinnsleistung!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Never change a winning Wettbewerb – aufgrund der nach wie vor gewaltigen Resonanz dürft ihr gleich noch einmal an *Super Mario Maker* ran. Wir sollten uns überlegen, hierfür eine eigene Rubrik einzuführen, hmmm … Diesmal gewinnt derjenige, der den Level **Trouble with Wiggler** am schnellsten absolvieren kann. Um zu dem Level zu gelangen, gebt ihr im Menü von *Super Mario Maker* die **ID 1667-0000-00AB-D06D** ein, und schwups seid ihr am richtigen Ort! Postet daraufhin ein Bild eurer Leistung in den Levelthread im Miiverse und schickt uns unbedingt zusätzlich eine Mail mit dem Bild, eurem Namen und eurer Adresse an lukas.schmid@computec.de. Einsendungen, die ausschließlich im Miiverse gepostet werden, können wir zukünftig leider nicht mehr berücksichtigen! Der beste Spieler erhält die Android/iOS-Version von *Skylanders Superchargers* inklusive Portal und Bluetooth-Controller. Einsendeschluss ist der 03. Januar 2016. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!



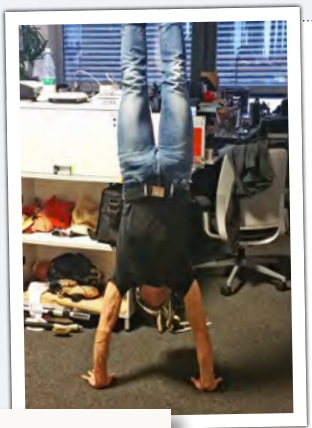
Mit freundlicher Unterstützung von Activision

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Mehrere Leser schrieben für uns gruselige Drei-Sätze-Geschichten mit Nintendo-Bezug. Eine kleine Auswahl präsentieren wir auf dieser Seite. Die unserer Meinung nach beste Geschichte kommt von **Matthias Albers**! Weil Lukas seine Wette verloren hat, musste er den Handstand nachholen, der vor einigen Wochen aufgrund Lukas' gebrochenem Arm von Praktikant Lukas ersatzweise im Rahmen einer vergangenen Wette ausgeführt wurde. Und als er nach dem Handstand-Versuch leise wimmernd und mit schmerzendem Nacken in seinem Bürostuhl zusammensackte, merkte Lukas, dass seit seinen sportlichen Glanzzeiten viele Jahre vergangen sind.



Scheppernd fiel der Pokéball zu Boden. „Ich wusste, dass wir uns bald wiedersehen würden", raunte ihm Schwester Joy hinter dem Tresen zu. Dann zog sie lächelnd die Nadel aus seinem Hals.

Franziska Beuershausen

Wario hörte nur noch dieses leise, aber bestimmte Geräusch am Heck. Er war erledigt und das kurz vor seinem Ziel. Zweiter, von einem Stachipanzer getroffen.

Samie Dif.

Link hatte mal wieder Ganondorf besiegt und ging in den nächsten Raum, in dem er die von Ganondorf entführte Zelda erwartete. Doch sie lag tot auf dem Boden und hatte Majoras Maske auf dem Gesicht. An den Wänden stand etliche Male „You shouldn't have done that" geschrieben.

GEWONNEN!

Matthias Albers

Als Mario die Brücke betrat, sprang Bowser zur Axt nach hinten und die Brücke brach zusammen, mitsamt Mario, der bei lebendigem Leib unter qualvollen Schreien in der Lava verbrannte.

Thomas S.

Aus sicherer Quelle habe ich erfahren, dass Tatsumi Kimishima nicht mehr lange Präsident von Nintendo bleiben wird. Noch in diesem Jahr will Nintendo den Namen des Nachfolgers bekannt geben: Sepp Blatter.

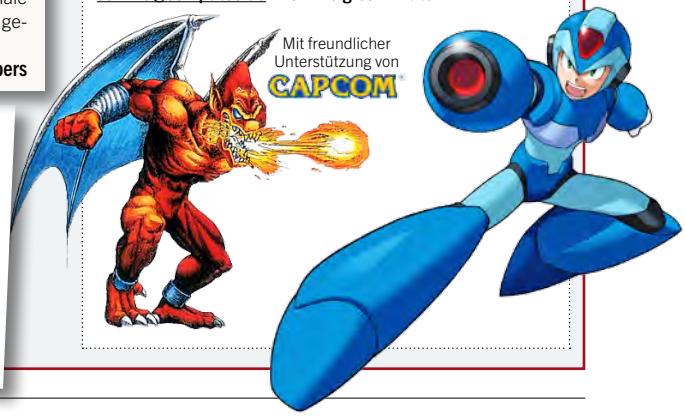
Jennifer Treu

Längst war es dir nicht mehr klar, was Wirklichkeit und was nur Illusion war, als du durch den dunklen Wald liefst. Dein Team wurde schon längst besiegt und langsam ging dir die Puste aus. Als du erschöpft zusammenbrachst, merktest du, wie das wütende Zoroark, dessen Revier du trotz mehrerer Warnungen betreten hattest, dich hochnahm, um dich in seine Welt zu bringen.

Lisa Hoffmann

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal was ganz anderes – und etwas, bei dem es alleine auf Glück ankommt: Lukas wettet, dass kein Leser errät, in welcher österreichischen Gemeinde er geboren wurde. Als Einschränkung verraten wir lediglich, dass es sich um eine Gemeinde im Burgenland handelt – das ist das Bundesland ganz rechts auf der Österreichkarte. Also holt den Atlas raus und ratet drauflos! Pro Teilnehmer dürfen maximal fünf verschiedene Gemeinden genannt werden.

Irrt Lukas sich, so darf der Gewinner des Wettbewerbs sich überlegen, als was Lukas sich verkleiden muss – die Details werden per Mail geregelt. Ein Bild des als was auch immer verkleideten Lukas drucken wir natürlich in der nächsten Ausgabe ab! Der Gewinner erhält zudem Download-Codes zu den drei Virtual Console-Titeln *Mega Man X*, *Demon's Crest* und *Ghosts 'n Goblins* für Wii U. Einsendeschluss ist der 03. Januar 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!



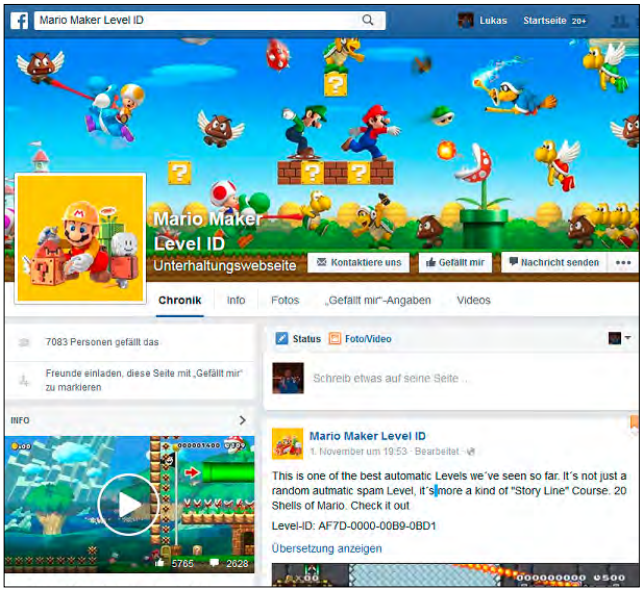
LESERPOST

SUPER-MARIO-MAKER-FANPAGE

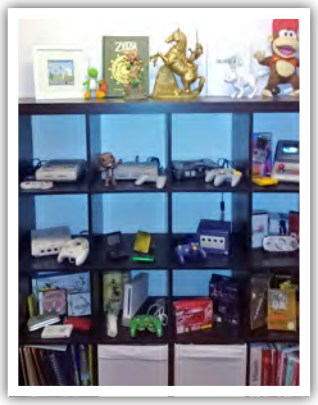
Tauscht euch mit anderen Baumeistern aus!

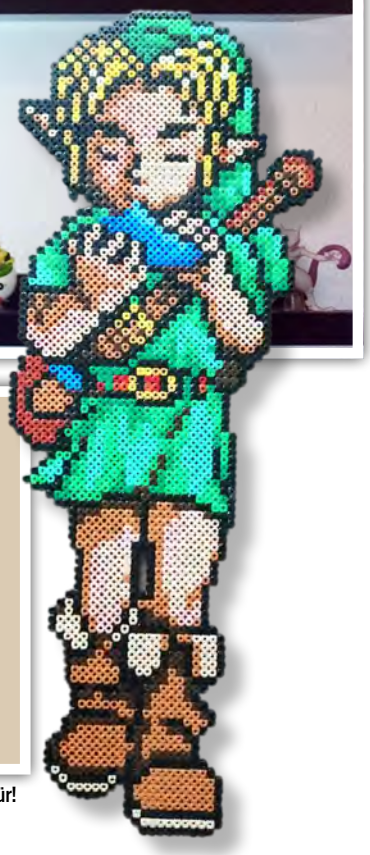
Hi Lukas,
ich habe bei eurem Highscore-Wettbewerb zum *Super Mario Maker*-Level „Take a deep Breath" mitgemacht. Hat viel Spaß gemacht, auch wenn es schade war, dass man durch die Kugelwillis am Ende gezwungen war, zu warten, was ein wenig Tempo rausnahm. Ich schreibe euch aber primär, weil ich euch gerne meine Facebook-Seite zu *Super Mario Maker* vorstellen möchte. Hier stelle ich neue Levels vor, zeige Tricks, ermögliche Fans des Spiels, sich auszutauschen und mehr. Ihr erreicht die Seite unter www.facebook.com/MarioMakerBlog/! Und auf Youtube findet man mich unter www.youtube.com/channel/UCvbvUSPPQEpRmI3-eiP5tCQ. Falls ihr meine Seiten in eurem Heft erwähnen könntet, wäre das natürlich großartig!
Viele liebe Grüße, **Flo**

Lukas: Servus Flo! Na, das mache ich doch sehr gerne! Wäre toll, wenn du im Gegenzug auf deiner Seite ein wenig die N-ZONE-Werbetrommel rührst ;-) Wenn du schon bei „Take a deep Breath" so begeistert dabei warst, hoffe ich, du zeigst diesmal im Level „Trouble with Wiggler" ebenfalls, was du spielerisch so draufhast. Aber sei gewarnt: Das Ding ist echt, echt schwer!



Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!





Zusätzlich zu seinem Brief ließ uns Stefan auch noch einige Bilder seiner Nintendo-Sammlung zukommen. Vielen Dank dafür!

FREE 2 P(L)AY?

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin Leser der ersten Stunde und es spricht für euch, dass ich euch all die Jahre treu geblieben bin. Bei der letzten Nintendo-Direct-Ausgabe wurde *Nintendo Badge Arcade* vorgestellt. Ich habe mich riesig darauf gefreut, doch nach ein paar Tagen bekam ich ein sehr flaues Gefühl in der Magengegend. Ich bin eh kein großer Fan von Free2Play-Titeln, aber bei *Pokémon Shuffle* ist es relativ gut gelöst, da ich Erfolge erzielen kann, ohne echtes Geld in die Hand zu nehmen. Bei *Badge Arcade* ist dies leider nicht der Fall.

N-ZONE: Ja, da stimmen wir dir zu, obwohl wir das auf sehr, sehr lange Wartezeiten ausgelegte Spielprinzip von *Pokémon Shuffle* auch schon recht fragwürdig fanden. Hoffen wir mal, dass es Nintendo hier nicht zu sehr übertreibt – gerade mit Blick auf den anstehenden Mobile-Start.

In der Ausgabe 11/2015 hat mich ein Satz im Leserbrief von Michaela aufgeregt, als sie schrieb, dass die *Pokémon*-Reihe völlig überbewertet sei. Aber dann dachte ich: Vielleicht gibt es Spielereihen, die ich auch für völlig überbewertet halte, und sofort kamen mir *Call of Duty* und *Assassin's Creed* in den Sinn. Deshalb würde es mich interessieren, welche Spiele ihr für völlig überbewertet haltet.

N-ZONE: Da gibt es wohl nicht „die eine" Serie, die wir im Büro überbewertet finden. Ben aber kann zum Beispiel mit *Zelda* nur wenig anfangen, Viktor findet *Resident Evil* nicht so spannend, Marco ist von Natur aus primär japanischen Produktionen zugeneigt und Lukas sieht nicht, was an *Metal Gear Solid* so herausragend gut sein soll.

MfG **Stefan**

N-ZONE-FAN

Hallo N-ZONE-Team, hallo Lukas,
ich lese euer Heft zusammen mit meinem Bruder schon seit der ersten Ausgabe, hatte aber bis jetzt noch nie die Gelegenheit, euch zu schreiben. Dies ist also mein erster Brief an euch! Ich liebe Nintendo über alles und ihr wart stets meine wichtigste Informationsquelle! Ihr wurdet im Laufe der Zeit auch immer besser, wenn man von gelegentlichen Verschlimmbesserungen im Layout oder dem Wegfall des Heftrückenbildes einmal absieht. Auch mit mancher Wertung bin ich in der Vergangenheit nicht ganz einverstanden gewesen, aber wie in jeder guten Freundschaft auch muss es nun mal ein paar Meinungsverschiedenheiten geben. Alles in allem macht ihr eure Arbeit aber erstklassig! Allerdings bin ich über die enormen Personaländerungen der letzten Jahre etwas besorgt. Kaum ein Redakteur, den ich aus meiner Jugend kenne, ist noch im Team. Gerade Christoph Kraus und Sebastian Stange vermisse ich noch heute. Dennoch ist die N-ZONE auch heute toll und in manchen Aspekten sogar besser als früher. Vor allem habe ich mich nie so vor Lachen weggeschmissen wie bei manchen Artikeln von Ben und Marco, aber natürlich schreibt Lukas auch sehr toll. Ich kaufe euer Heft zwar wegen der Tests und Vorschauen, liebe es aber für die vielen wunderbaren Rubriken. Ihr seid großartig, macht noch die nächsten 50 Jahre so weiter!

N-ZONE: Ach, war da viel schönes Lob drin :-) Wir bemühen uns, uns weiterhin zu steigern, damit du stets mit unserer Arbeit zufrieden bleibst!

Nach dem ganzen Lob (das ich endlich mal rauslassen musste) nun zu ein paar essenzielleren Fragen:

N-ZONE: Nur zu, schieß los!

1. Wenn ich eine fabrikneue Wii U kaufe, kann ich, auch ohne diese jemals mit dem Internet verbunden zu haben, mit ihr im Singleplayer meine Titel spielen oder muss die Konsole erst einen Patch oder etwas Vergleichbares herunterladen?

N-ZONE: Ja, kannst du. Auf manchen Spieledisks befinden sich zudem die jeweiligen aktuellen Software-Updates, damit deine Konsole auf dem aktuellen Stand bleibt und du ein Spiel auch ohne Internetverbindung spielen kannst, falls dieses das entsprechende Update benötigen sollte.

2. Kann man die Wii U auch noch über einen Röhrenfernseher zocken oder ist ein HD-fähiges TV-Gerät unabdingbar?

N-ZONE: Kann man – falls der alte TV einen Scart-Anschluss hat. Das dürfte für die meisten Geräte der letzten 20 Jahre der Fall sein. Hast du noch ein Videokabel von der Wii? Dann versuche es doch einfach mal mit dem, das sollte hinhauen. Falls du kein solches Kabel mehr hast, einfach im Elektroladen/Onlineshop deines Vertrauens nach „Wii U RGB" suchen. Mit dem Kabel verbindest du dann den Multi-AV-Anschluss der Wii U mit der Scart-Buchse deines Fernsehers.

3. Ihr schreibt, Big N habe erste Entwicklerkits zu NX verteilt. Kann man als Entwickler von diesen Kits auf die Eingabemöglichkeiten der neuen Konsole schließen?

N-ZONE: Davon kannst du ausgehen. Die Entwickler müssen ihre Projekte ja an die entsprechenden Steuerungsoptionen anpassen – und gerade bei Nintendo, die mit Eingabegeräten wie der Wii-FB oder dem Gamepad gerne mal ganz eigene Wege gehen, ist eine frühe Kenntnis des Controllers somit unabdingbar.

Liebe Grüße aus Ulm, euer (vielleicht größter Fan), **Alex**

FEHLENDES HEFT

Hallo liebes N-ZONE Team! :D Erst mal zum Lob: Jeden Monat warte ich gespannt auf die N-ZONE und freue mich, wenn ich die neuesten Infos über Spiele und die lustigen Texte lesen kann! Ihr seid einfach die besten Redakteure, die ich kenne!

N-ZONE: Nur dank unserer besten Fans – vielen lieben Dank!

Ich habe jede Zeitschrift der N-ZONE seit Ausgabe 175, aber mir fehlt die Ausgabe 02/2012. Gibt es diese Ausgabe noch irgendwo zu kaufen?

N-ZONE: Wir haben geguckt und noch eine überschüssige N-ZONE 02/2012 bei uns im Verlag entdeckt, die wir dir gerne zusenden. Bitte schickt uns jetzt aber nicht alle Wünsche nach fehlenden Ausgaben, das können wir nur in seltenen Ausnahmefällen tun ;-)

Außerdem wollte ich noch sagen, dass ich es gut finde, dass ihr auch, wie bei der Homoehe-Debatte, gesellschaftspolitische Themen im Heft anschneidet. Wer das nicht will, muss den entsprechenden Text ja nicht lesen.

N-ZONE: Sehen wir genauso – danke für das Feedback :-)

Viele Grüße **Vinzenz**

ZELDA-JUBILÄUM

Hi N-ZONE-Team!
Im Rahmen der neuen Direct wurde ja unter anderem *Twilight Princess HD* angekündigt – wie üblich kurz vor Redaktionsschluss, vermute ich ;-)

N-ZONE: Nä – diesmal hat es noch für das Heft gereicht. Juhu!

Da das Spiel ja schon am 4. März erscheint, wollte ich wissen, ob ihr wieder eine Komplettlösung wie damals zur Erstveröffentlichung des Titels veröffentlicht? Oder gar ein Sonderheft ?

N-ZONE: Nun, ein Sonderheft ist unwahrscheinlich, schließlich handelt es sich ja doch „nur" um ein HD-Remake, zumal wir in den letzten Jahren nur sehr wenig mit Sonderheften gearbeitet haben. Wie genau wir das Thema behandeln werden, steht noch nicht fest. Du kannst aber ziemlich sicher davon ausgehen, dass wir eine Komplettlösung und/oder Tipps und Tricks, etwa die Fundorte der Herzteile oder jene der anderen optionalen Sammelgegenstände, im Heft haben werden.

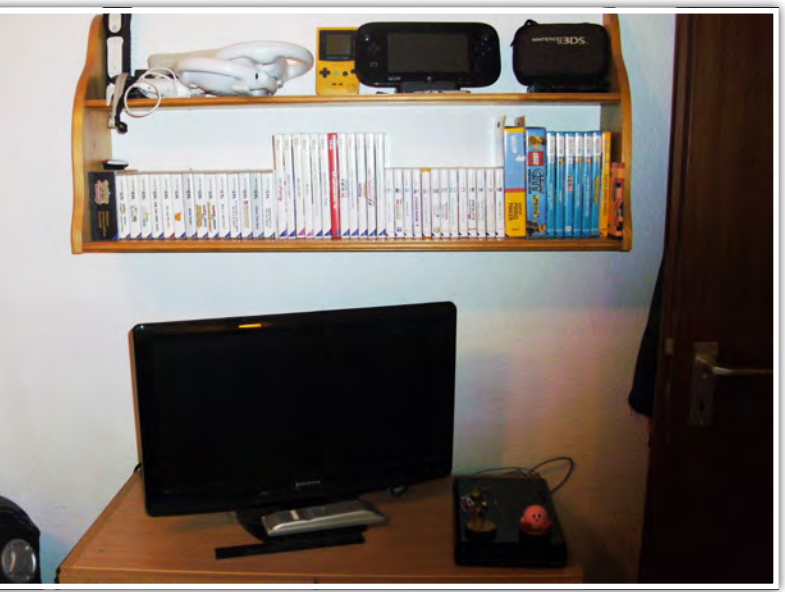
Da ja bereits im Februar das große *Zelda*-Jubiläum anlässlich des 30. Geburtstags von Nintendo eingeläutet wird, frage ich mich, ob ihr auch schon was geplant habt im Zuge dessen?

N-ZONE: Auch hier steht noch nicht fest, wie genau wir das Thema verarbeiten werden, das entscheiden wir wahrscheinlich im Januar oder Februar. Aber natürlich wird das Jubiläum in unserem Heft eine große Rolle spielen!

Jetzt hätt ich doch fast noch das Lob vergessen. All the Best,
Bastian

KIRBYS ENDE?

Liebe N-ZONE,
eure Zeitschrift ist einfach super. Ich behaupte mal, wenn man euch lange liest, wird man zu einem besseren Menschen.



Unser Leser Vinzenz schickte uns nicht nur einen Brief, sondern auch zwei Bilder seines kleinen Zocker-Imperiums. Eine hübsche Sammlung, die du da hast, Vinzenz!

N-ZONE: Das … wow, also so ein Lob hatten wir noch nie. Vielen, vielen Dank. Wenn das wirklich stimmt, dann machen wir unsere Arbeit ja gleich noch viel lieber :-)

Glaubt ihr, dass Game Freak zum 20. Geburtstag von *Pokémon* eine Edition rausbringt, wo man alle Regionen bereisen kann (natürlich in verkleinerter Form)?

N-ZONE: Das glauben wir eher nicht. So etwas zu entwickeln, wäre ein gewaltiger Aufwand. Wir rechnen eher damit, dass uns im Rahmen des Jubiläums eine neue, „normale" Edition der Rollenspiele erwartet.

Ich bin ein großer *Kirby*-Fan und habe Angst, dass die Spiele in Vergessenheit geraten. Saturo Iwata hat darauf geschaut, dass die Reihe gut vertreten ist, aber jetzt ist er ja von uns gegangen. Was denkt ihr dazu?

N-ZONE: Um *Kirby* musst du dir definitiv keine Sorgen machen. Es stimmt, dadurch, dass Iwata früher beim *Kirby*-Entwickler HAL Laboratory war, hatte er eine besondere Verbindung zur rosa Knutschkugel. Da *Kirby*-Titel aber generell sehr beliebt sind und sich die Spiele anständig verkaufen, bleibt er uns definitiv noch lange erhalten.

Ich wünsche euch noch viel Glück, macht weiter so! Euer treuer Fan **Martin**

SCHANDE!

Liebes N-ZONE-Team!
Ich staunte nicht schlecht, als ich letzten Monat das Heft aufschlug und dort „Sag mal" gewonnen hatte. Auch nicht schlecht staunte ich, als ich eben entdeckte, dass der „Bockmist des Monats", auf welchen ich euch in Heft 11/2015 hinwies, immer noch nicht behoben war! Demnach ist *Mario Kart 8* immer noch ein „hervorragendes Actionrennspiel" – ein Attribut, das sich auf *Need for Speed: Most Wanted* bezieht. Da droht Ben wohl ein erneutes Tragen der „Bockmütze der Schande" ;-)

N-ZONE: Du hast recht – und auch wieder nicht: Tatsächlich war der Fehler in der letzten Ausgabe noch drin, aber nur, weil die Topspiele-Seiten bereits fertig produziert waren, als wir uns um den „Bockmist des Monats" kümmerten und entsprechend nicht mehr aktualisiert werden konnte. Also bleibt Ben die Mütze diesmal erspart – er streicht sich gerade erleichtert über die Stirn ;-)

Viele Grüße, **Frederic**

SWAPPER-MANGEL

Hallo Lukas, hallo N-ZONE,
ich hab mir bei einer Angebotsaktion *The Swapper* gekrallt, welches mich ziemlich begeistert hat. Schöne Grafik, atmosphärische Musik und einige wirklich knifflige Rätsel. Darum wollte ich mal nachsehen, was die N-ZONE dem Spiel gegeben hat und war doch sehr verwundert, als ich feststellte, dass ihr den Titel gar nicht getestet hattet. Okay, jetzt wäre es inzwischen auch etwas spät dafür. Aber vielleicht könnt ihr *The Swapper* ja im Jahresrückblick vorstellen. So als Geheimtipp.

N-ZONE: *The Swapper* ist ein echter Geheimtipp, den man gespielt haben sollte – so geschehen! ;-) Aber ganz im Ernst: Aus schierem Platzmangel und weil wir nicht zu allen eShop-Spielen auch rechtzeitig Testversionen erhalten, können wir nicht alle Neuerscheinungen testen. *The Swapper* war leider so ein Fall. Aber wenn es Spiele gibt, welche eurer Meinung nach Beachtung verdienen, sind wir natürlich immer froh, wenn Leser wie du ihre Eindrücke mit den anderen Lesern teilen!

Etwas enttäuscht war ich auch, als ich in der neuen N-ZONE keinen Test zu *Freedom Planet* fand. Die Demo fand ich zumindest schon mal sehr gut.

N-ZONE: Leider gilt hier dasselbe wie für *The Swapper* – auch *Freedom Planet* ist leider knapp an unseren eShop-Tests vorbeigeschrammt. Einige Leute in der Redaktion haben es aber inzwischen gespielt und es hat sich als ein gut gemachter Hüpfer im *Sonic*-Stil erwiesen, welcher zwar nicht überrascht, aber gut unterhält.

Liebe Grüße, **Andreas**

NES MIT HDMI

Hallo N-ZONE-Team!
Neulich hab ich in eurem Magazin gelesen, dass ihr ein NES per HDMI an einen Fernseher angeschlossen habt. Welche Komponenten habt ihr denn dafür benutzt? Ich würde nämlich so gerne mal wieder *Battle of Olympus* zocken. Ihr seid übrigens super, macht weiter so!

N-ZONE: Um unser NES (oder jedes andere System mit Chinch/Scart-Ausgabekabeln) an eine HDMI-Buchse anzuschließen, braucht man einen Konverter. Wir benutzen dafür den Ligawo Multiformat-Konverter 6518764 – am besten machst du dich unter dieser Typenbezeichnung auf die Suche nach dem Spezialgerät. Das Teil ist zwar ein teurer Spaß, aber sein Geld echt wert – vor allem für Retro-Spieler. Du kannst auch mal nach Ligawo Scart zu HDMI 6526090 suchen. Der ist deutlich günstiger, aber auch mit deutlich weniger Features ausgestattet. Wenn du es ganz genau wissen willst, empfehlen wir dir die XBG Games 03-04/2016. Da widmet sich unser Konsolen-Hardwarecrack Ben dem Thema Konverter in einem großen Special. Das Heft ist ab dem 3. Februar 2016 im Handel.

Mit freundlichen Grüßen, **Th. Köbele**

MAKER-MEDAILLEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin es mal wieder – und habe zwei Fragen: Wisst ihr, wie viele Sterne man in *Super Mario Maker* für den Gewinn der jeweiligen Medaille benötigt? (Ich habe bereits eine Medaille und 49 Sterne und vermute stark, dass mir zur nächsten nur noch einer fehlt).

N-ZONE: Mit dieser Annahme liegst du völlig richtig. Danach geht es ebenfalls in 50er-Schritten weiter – bei 100, 150, 200 und so weiter Sternen steigst du also wieder einen Rang auf und erhältst eine Medaille.

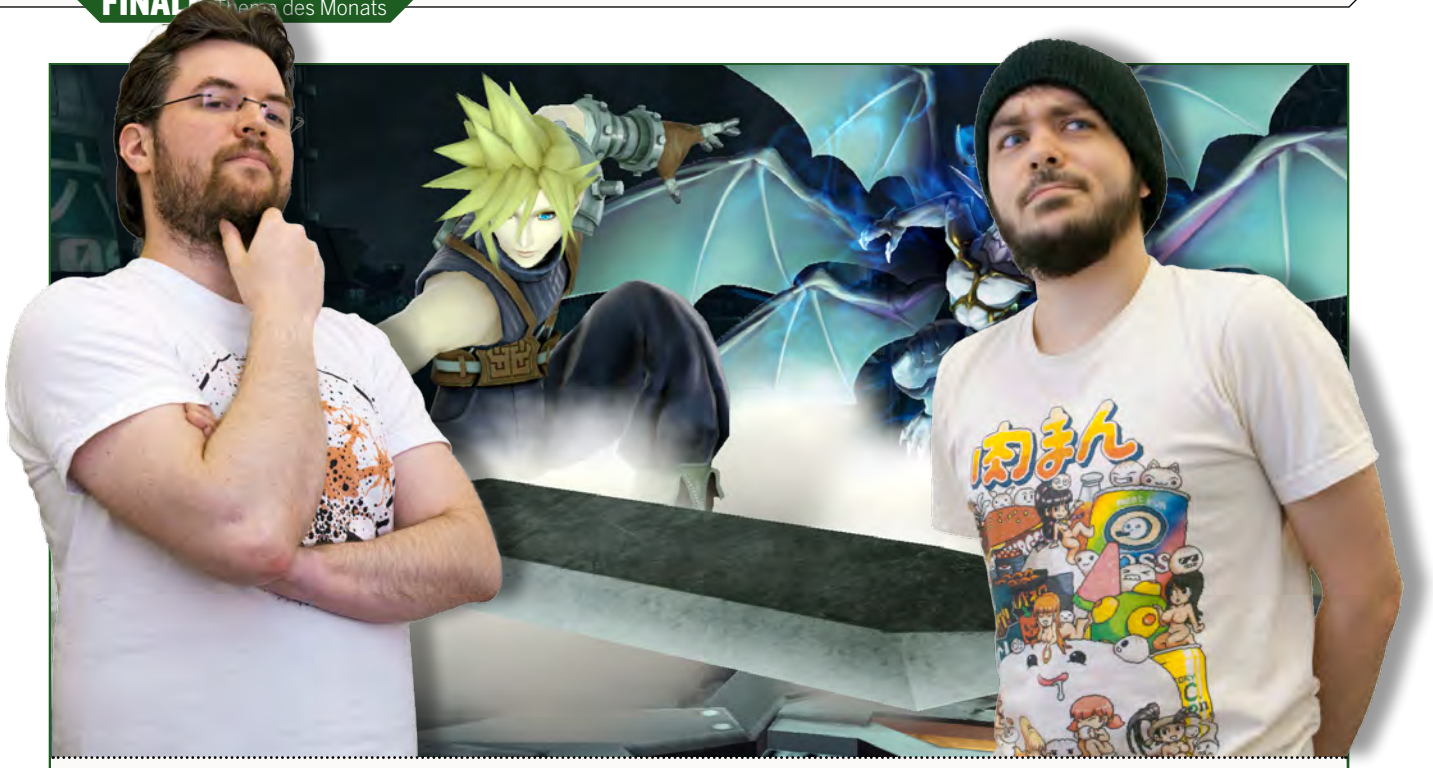
Wird es ein *Splatoon*-Update geben, welches die Auswahl der Teams fairer macht? Ich habe es nämlich bereits miterlebt, dass ein Team mit vier Scharfschützen gegen ein anderes Team mit nur einem Scharfschützen kämpfen musste, oder ein Team mit Rängen zwischen A- und A+ gegen vier Spieler mit Rang S antreten musste.

N-ZONE: Solche Balancing-Patches sind immer schwer vorherzusagen und ein entsprechender Eingriff in das Matchmaking muss auch stets wohlüberlegt sein, um die Spieler nicht zu verprellen. Unsere Antwort ist also ein unbefriedigendes „Kann sein". Wenn, dann geschieht eine Anpassung aber wahrscheinlich ohne große Ankündigung im Vorfeld.

Viele Grüße, **Marc**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



CLOUD-SUPPORT FÜR NINTENDO

Wenn andere Software-Spielhäuser auf die Cloud setzen, hat das meist einen Geschmack von Zukunftstechnik. Bei Nintendo bedeutet das eher einen Trip in die wohlige Vergangenheit.

Ben: Nun, Marco: Ich glaube, uns ging es allen ähnlich, als Nintendo am Ende der letzten Direct niemand Geringeres als Cloud Strife auf die *Smash Bros.*-Meute losließ. Bedenkt man das kurz darauf explodierte Internet, darf man wohl behaupten, dass die Gamerszene den legendären *Final Fantasy VII*-Protagonisten nicht vergessen hat. Die N-ZONE-Fans sind regelrecht ausgeflippt – und das, obwohl *Final Fantasy VII* bis heute sehr erfolgreich alle Nintendo-Plattformen umschifft hat. Gerade deswegen ist das plötzliche Auftauchen dieser RPG-Legende ja so eine riesige Neuigkeit! Wärst du so nett und würdest für unsere Leser kurz zusammenfassen, warum sich Nintendo und Clouds Mutterfirma Square (Enix) vor vielen Jahren so übel verkracht haben?

Marco: Klar doch. Das Thema an sich ist aber so umfangreich und könnte einen ganzen Artikel füllen, weshalb ich mich an dieser Stelle etwas kurz halte. Ursprünglich war die siebte Episode von *Final Fantasy* für das Nintendo 64 geplant, weil Squaresoft und Nintendo bereits mehrfach erfolgreich zusammengearbeitet hatten. Relativ früh stellte sich jedoch heraus, dass Cartridge-Module als Speichermedium nicht ausreichen würden, um *Final Fantasy VII* in angemessener Qualität/Umfang auf dem Nintendo 64 möglich zu machen – daher entschied sich Squaresoft kurzerhand, das Spiel auf der neuartigen Playstation zu veröffentlichen. Und von da an war es mit der Zusammenarbeit erst einmal vorbei.

Ben: Und das ziemlich nachhaltig – nach dem *Final Fantasy VII*-Zerwürfnis ging das einstige Dream-Team aus Super Nintendo und (damals) Squaresoft getrennte Wege. *Final Fantasy* machte sich ab sofort auf der Playstation breit und gönnte Nintendo bestenfalls noch ein paar Spin-offs und Remakes. Dass nun der wohl größte und bekannteste Superstar der *Final Fantasy*-Geschichte urplötzlich und völlig unerwartet in einem der größten und wichtigsten Wii-U-Spiele Hallo sagt, ist schon eine echte Bombe – und führt zu einer Menge Spekulationen! Nintendo arbeitet im Moment an einer neuen Konsole, der/dem NX. Square Enix arbeitet gerade an einem Remake zu *Final Fantasy VII*. Beides findet verdächtig gleichzeitig statt. Logischerweise ist der erste Verdacht, dass Square und Nintendo den Wii-U-Fans diesen Rollenspiel-Klassiker in Form von Cloud wieder ins Gedächtnis rufen wollen – und dass *Final Fantasy VII Remake* still und heimlich bereits für NX mitentwickelt wird. Meinst du, da könnte was dran sein?

Marco: Um ehrlich zu sein, nein. Square Enix steht zwar alles andere als vor einer drohenden Pleite, doch bezweifle ich sehr, dass sie anhand der ihnen jetzt schon zur Verfügung stehenden Entwickler-Kits Feuer und Flamme sind, NX großspurig zu unterstützen und finanzielle Risiken einzugehen. Zumal *Final Fantasy XV* immer noch nicht erschienen ist. Viele Drittthersteller sind aufgrund von Wii und Wii U noch unschlüssig, wie die neue Konsole von den Massen aufgenommen wird. Sollte NX schon im Vorfeld durch die Decke gehen: grünes Licht für *Final Fantasy VII*. Falls nicht: Glückwunsch, dann war Cloud als spielbarer Charakter in *Super Smash Bros.* eine astreine Marketing-Aktion.

Ben: Sehe ich ehrlich gesagt auch so – ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass Square Enix beim Thema Nintendo eine dermaßene Kehrtwende fährt. Es würde mich natürlich freuen und ich bin mir ziemlich sicher, dass so eine Kleinigkeit wie ein *Final Fantasy VII*-Remake zum NX-Start jetzt auch nicht gerade verkaufshindernd für die neue Nippon-Konsole wäre – aber da ist zu viel Wunschträumerei dabei. Leute, freuen wir uns einfach darüber, dass wir Cloud ab sofort mit Pikachu vermöbeln dürfen! Da kabbeln sich dann passenderweise stellvertretend die Helden zweier richtig fetter Rollenspiel-Serien!

AUSGABE 02/2016
ab 20.01.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

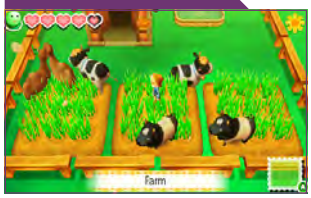
AUSBLICK 2016 (Vorschau)

Was für Spiele stehen nächstes Jahr für Wii U und 3DS eigentlich so an? Wir blicken nach vorn und verraten euch, worauf wir uns besonders freuen.

JAHRESRÜCKBLICK 2015 (Reportage)

Wir lassen das vergangene Jahr Revue passieren, sinnieren dabei über die Höhe- sowie Tiefpunkte und küren unsere Spiele des Jahres.

STORY OF SEASONS (Test)



Wir testen den neuesten Teil der *Harvest Moon*-Reihe, der wegen Lizenzgründen unter diesem ungewohnten Titel erscheint.

STEAMWORLD HEIST (Test)

***Steamworld Dig* stellte sich 2013 als toller 3DS-Geheimtipp heraus. Nun erscheint der Nachfolger.**

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Dörre, Laureen Eggmann, Sascha Lohmüller, Juliane Pröll, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel, Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH